



LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

***Battlestar Galáctica* y las Nuevas Formas de Pensar, Hacer y Consumir
el Drama Televisivo Norteamericano**

Presentada por:
Noor Yasmina Benchichà López

Dirigida por:
Dr. Fernando de Felipe
Dr. Iván Gómez



Universitat Ramon Llull

TESI DOCTORAL

**Títol: La Tercera Edad Dorada de la Televisión.
Battlestar Galactica y las Nuevas Formas de Pensar, Hacer y Consumir
el Drama Televisivo Norteamericano**

Realitzada per: Noor Yasmina BENCHICHAH LÓPEZ

en el Centre: Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna

i en el Departament: Departament de Comunicació

**Dirigida per: Dr. Fernando de Felipe Allué
(Àrea de Cine y Televisión, Departament de Comunicació,
Universitat Ramon Llull)**

**Dr. Iván Gómez García
(Àrea de Cine y Televisión, Periodismo y Publicidad y Relaciones
Públicas, Departament de Comunicació, Universitat Ramon
Llull)**

AGRADECIMIENTOS

Mi más sincera gratitud al Dr. Iván Gómez, por prestarme su tiempo, dirigir la presente investigación, ser un gran profesor y un referente en el ámbito académico. Gracias también por tus valiosas consideraciones y por haberme dejado la libertad que necesitaba para trabajar en este proyecto. Saber que estabas ahí me ha ayudado a seguir en los momentos más cruciales.

Al Máster de Ficción en Cine y Televisión. Producción y Realización de la Universidad Ramón Llull por demostrarme que no me equivoqué al elegir la carrera de Comunicación Audiovisual y que esos cuatro años no fueron un tiempo perdido sino un preámbulo para lo que realmente valía la pena. Igualmente, agradecer a aquellos profesores de diferentes etapas de mi educación que por su profesionalidad y pasión, conscientes de ello o no, han marcado parte de mi camino. Dr. Miquel Tresserras, Dr. Fernando de Felipe, Prof. Coral Cruz y Prof. Quim Puig. Gracias.

Agradecer también a los que más cerca han estado de mí y los que más han sufrido estos años de investigación, mi familia. En primer lugar dar las gracias a mi madre por haberme permitido desde muy pequeña engancharme a series de televisión y por haber alimentado mi pasión por el cine. En segundo lugar a mi hermana, por no cansarse nunca de nuestros maratones de *Buffy*, *Gilmore Girls*, *Supernatural* y *Veronica Mars*. Y, por supuesto, a mi padre, a quien sin duda le hubiese gustado ver hasta donde he llegado.

A mis amigos, por interesarse siempre por mi proyecto y preguntarme por el avance de éste obligándome así a seguir trabajando para poder finalmente decirles algún día, “ya lo he acabado”. A todos vosotros, gracias.

Y, por supuesto, gracias también a Ronald D. Moore, David Eick y toda la gente que ha trabajado en *Battlestar Galactica* por cuestiones obvias.

SUMARIO

PREFACIO

La televisión, <i>Battlestar Galactica</i> y yo.....	xvii
--	------

INTRODUCCIÓN

Declaración de intenciones: contextos, referentes y objetivos de la investigación.....	1
La televisión ha muerto (el drama es inmortal).....	1
Marco teórico e hipótesis de trabajo.....	8
Metodología y estructura de la investigación.....	15

PARTE I. ENMARCANDO LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

1. LAS OTRAS EDADES DORADAS DE LA TELEVISIÓN	
Revisando el modelo de ficción televisiva de los años 50' y 80'.....	29
1.1. La Primera Edad Dorada de la Televisión.....	29
1.2. La Segunda Edad Dorada de la Televisión.....	33
1.3. Últimos apuntes y temas pendientes.....	38
2. HACIA LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN	
Transformaciones y cambios en el pensar, hacer y consumir el drama televisivo.....	41
2.1. Contexto(s) televisivo(s).....	41
2.2. Series que abrieron el camino.....	48
2.3. Un nuevo modelo de ficción televisiva.....	52
3. TENDENCIAS DEL NUEVO PANORAMA TELEVISIVO	
Un repaso al drama de la última década.....	61
3.1. (Re)producción en cadena: adaptaciones, remakes y franquicias.....	63
3.2. Realidad aumentada: drama histórico vs. géneros especulativos.....	73
3.3. Mujeres protagonistas, hombres disonantes y adolescentes adult(o)erados.....	91
3.4. El mejor buqué televisivo.....	102

PARTE II. LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

4. EL AUTOR EXTENDIDO	
Artesanos, empresarios y colaboradores.....	117
4.1. El autor antes del autor.....	118
4.2. El autor ahora.....	121
4.3. El autor extendido y el modelo de colaboración.....	127

5. COMPLEJIDAD NARRATIVA Y EXPERIMENTACIÓN	
Recorriendo el camino más largo, retorcido y complicado.....	135
5.1. Las bases de la narración compleja.....	137
5.2. Más allá de la hibridación.....	144
5.3. Experimentación, la puerta para crear nuevas ficciones.....	146
6. NARRACIÓN TRANSMEDIÁTICA Y LA SUPRESIÓN DEL MARCO	
Series de televisión más allá de la televisión.....	155
6.1. Aproximación al modelo transmediático.....	156
6.2. Los mecanismos de las narraciones expansivas.....	161
6.3. Cuestiones pendientes o resituar el spoiler.....	165
7. ESTILO EXCESIVO Y ARTE EN PANTALLA	
O el contenedor mayor que el contenido.....	167
7.1. Sobre la televisión que dejó de envidiar al cine.....	168
7.2. Estilo excesivo e identidad.....	170
7.3. Exceso musical, un nuevo canal narrativo.....	173
8. RECEPCIÓN Y MODOS DE CONSUMO	
Audiencias que observan, participan y crean.....	179
8.1. Los modos de ver la televisión.....	180
8.2. Modos de consumo complejo: observar, participar y crear.....	181
8.3. La cultura de las series o todos somos fans(?).....	184
9. RESITUANDO LA TELEVISIÓN DE CALIDAD	
Evolución, ruptura y continuación.....	191
9.1. La cuestión de la calidad.....	192
9.2. El criterio de calidad redefinido.....	194
9.3. La calidad aumentada.....	202

PARTE III. BATTLESTAR GALACTICA

10. AUTOR(ES) DEL NUEVO ESPACIO PROFUNDO	
Ron D. Moore o el hombre que mató al capitán Kirk.....	207
Previously on BSG... El Battleverse, donde fanautor y autorfan colisionan.....	212
11. GÉNERO, HIBRIDACIÓN Y REIMAGINING	
O 'taking the opera out of space-opera'.....	225
Previously on BSG... Reimaginando <i>Battlestar Galactica</i> : 'Saga of the Star World'	
convertida en Miniserie.....	237
12. ESTRUCTURA NARRATIVA COMPLEJA	
Serialidad, continuidad y sus variaciones.....	245
Previously on BSG... Aislados en una corriente de estrellas: 'Black Market',	
'Dirty Hands' y los episodios stand-alone.....	258

13. NARRACIÓN TRANSMEDIÁTICA	
Relatos que se extienden más allá e las estrellas.....	265
Previously on BSG... Narración extendida en <i>Razor</i> , <i>Blood & Chrome</i> y los Dynamite Comics.....	275
14. LA ÚLTIMA FRONTERA DE LA CIENCIA-FICCIÓN	
Cíborgs y saltos interestelares post 11-S.....	285
Previously on BSG... Algo oscuro se avecina, terror y política en ‘Lay Down Your Burdens’ y ‘Occupation/Precipice’	295
15. MÚSICA COMO ELEMENTO NARRATIVO	
O el mapa a la Tierra que se transformó en partitura.....	303
Previously on BSG... Uso musical en ‘Crossroads’, ‘Someone to Watch Over Me’ y ‘Daybreak’	315
16. SO SAY WE ALL	
<i>Battlestar Galactica</i> y el drama de calidad actua.....	325
Previously on BSG... ‘Daybreak’	332

CONCLUSIONES

La Tercera Edad Dorada de la Televisión y más allá.....	345
La respuesta a los objetivos o sintetizando la Tercera Edad Dorada de la Televisión.....	347
Tendencias del nuevo panorama televisivo, actualizadas.....	355
Más allá de la Tercera Edad Dorada de la Televisión.....	358

BIBLIOGRAFÍA

Monográficos y artículos seleccionados.....	363
Publicaciones electrónicas.....	375
Recursos audiovisuales.....	384

ANEXOS

ANEXO A. Ficciones de La Tercera Edad Dorada de la Televisión.....	385
ANEXO B. Guía de episodios de <i>Battlestar Galactica</i> (2003-2008).....	391
ANEXO C. ‘Tracklist’ de la banda sonora de <i>Battlestar Galactica</i>	393
ANEXO D. Sinopsis de los episodios analizados en la Parte III.....	395
ANEXO E. Tabla comparativa de los episodios Piloto de <i>Battlestar Galactica</i> (1978/2003).....	397
ANEXO F. Mapas de orientación.....	399

ÍNDICE DE TABLAS, GRÁFICOS Y FIGURAS

FIGURA 1	Aproximación preliminar a la actualidad televisiva	2
TABLA 1	Series de televisión más vistas de la temporada 2012-2013	5
TABLA 2	Mejores series de televisión según la crítica de la temporada 2012-2013	6
TABLA 3	Comparativa de las características del modelo televisivo actual según los autores citados	19
TABLA 4	Resumen de características y categorías de análisis de la Tercera Edad Dorada de la Televisión	21
FIGURA 2	Aparición de la Tercera Edad Dorada de la Televisión	58
FIGURA 3	Tendencias del panorama televisivo de la Tercera Edad Dorada de la Televisión	62
FIGURA 4	Tiempos narrativos en <i>Fringe</i> a lo largo de sus cinco temporadas	151
TABLA 5	Ganadores del Golden Globe/Emmy Award a mejor serie dramática de los últimos doce años	195
TABLA 6	Mejores series de televisión según medios específicos y la audiencia	196
GRÁFICO 1	Evolución de la audiencia de <i>Battlestar Galactica</i> en sus cuatro temporadas	200
FIGURA 5	Infografía del timeline narrativo de <i>Battlestar Galactica</i>	221
FIGURA 6	Mapa visual de las Doce Colonias de Kobol	221
FIGURA 7	Principales tramas narrativas de <i>Battlestar Galactica</i>	247
FIGURA 8	Continuidad narrativa de las cuatro temporadas de <i>Battlestar Galactica</i>	251
FIGURA 9	División en temporadas de <i>Battlestar Galactica</i> según capítulos y unidades narrativas	252
FIGURA 10	Estructura narrativa arbórea	255

FIGURA 11	Conexión de los diferentes textos narrativos que forman el Battleverse	269
FIGURA 12	Modelo Aditivo basado en la Estructura Narrativa Arbórea	272
FIGURA 13	Conexión de los diferentes textos narrativos que forman el Battleverse incluyendo los textos del canon aceptable	273
FIGURA 14	Evolución de las series de ciencia-ficción en la televisión norteamericana	293

PREFACIO

La televisión, *Battlestar Galactica* y yo

“‘Out-of-the-box’ is where I live”
Kara ‘Starbuck’ Thrace

Crecí preguntándome quién disparó a JR, quién mató a la Laura Palmer y me hubiera gustado conocer de primera mano al Increíble Hombre Menguante. Estas eran los cuentos que me leían antes de ir a la cama. Crecí viendo más horas de televisión de las que seguramente sería recomendado y contenidos que muchos de los padres de hoy en día desaprobaban. Sigo viendo demasiada televisión. He soñado con patrullar las calles estaca en mano con la esperanza de encontrar a mi propio Spike; siempre he querido atravesar la ‘porta estelar’ para explorar mundos desconocidos; querría que mi barrio organizase reuniones de vecinos a las que la gente llevara la cena y no dejara hablar al alcalde como en Stars Hollow; cuando voy a una cafetería siempre cruzo los dedos para que me sirvan en la taza más exageradamente grande que tengan; en algún momento he querido ser médico de urgencias para que en Navidad me pueda poner una bata con muñecos de nieve estampados; he fantaseado con ser una pasajera del vuelo 815 de Oceanic; me hubiese gustado estudiar en el Neptune High o acompañar a los hermanos Winchester en sus aventuras. Y la lista sigue y sigue y sigue. Algunos dirían que mi obsesión roza lo compulsivo. Yo digo que algunos no saben lo que se pierden.

En esta línea, hace algunos años, no muchos, descubrí *Battlestar Galactica*. Debo reconocer que la miniserie me impresionó, pero fue al empezar la primera temporada cuando

realmente me di cuenta que *Battlestar Galactica* era –y por el momento todavía es- lo más grande que había visto en mi vida. En todos y cada uno de los sentidos, y en sentidos que no sabía ni que existían, también. Reconozco que tuve que acudir a sistemas de descarga ‘alternativos’ para poder ver la segunda temporada cuanto antes, porque me había subido tarde al tren y la tercera temporada estaba a punto de estrenarse en Estados Unidos. Así que mientras esperaba a tener en mis manos los nuevos episodios, hice lo que cualquier persona (no) normal haría, hacer bucles de la primera temporada con especial tendencia a repetir hasta la saciedad ‘Act of Contrition/You Can’t Go Home Again’ – ¿había mencionado que creo que Kara ‘Starbuck’ Thrace es uno de los mejores personajes de la historia de la televisión?-. Para cuando pude ver con mis propios ojos la segunda temporada, mis niveles de euforia se habían disparado, porque *Battlestar Galactica* no sólo me seguía gustando sino que, ¿esos nuevos sentidos que comentaba antes?, pues parecía que la serie seguía siendo capaz de generar muchos más. Y el resto, como se dice, es historia. Aluciné cuando sin previo aviso la trama avanzó un año en el tiempo; pero no hizo que saltara del sofá, literalmente, como cuando vi estallar el viper de Starbuck con ella dentro; lloré como nunca cuando Adama y Roslin se reúnen tras destruir el Centro Resurrección; y tan sólo este último año debo haber visto las cuatro temporadas, ya, unas cinco veces. Y cada vez me gusta más. Y es que aunque hace un tiempo ya que la serie acabara su emisión, muchos han sido los esfuerzos para mantener vivo el proyecto. El más reciente de ellos, la webserie *Blood & Chrome*, un pequeño relato que no hace sino alimentar mi pasión por el mundo Galactica.

No obstante, y como debe ser evidente, *Battlestar Galactica* no es el único elemento que me impulsó a moverme por las aguas en las que navega el presente proyecto. Como ya he comentado, las series siempre han formado parte de las diferentes etapas de mi vida. De forma rápida, a los tres años veía *The Beauty and the Beast*; a los diez *The X-Files*, *ER*, *Profiler*, *JAG*, *Buffy the Vampire Slayer* y *Friends*; a los quince sumé *Stargate SG-1*, *Ally McBeal*, *Gilmore Girls*, *Farscape* y *Law & Order: SVU*; a los veinte *CSI*, *NCIS.*, *Supernatural*, *Veronica Mars*, *Lost*, *Without a Trace*, *True Blood*, *Las Vegas*, *Prison Break*, *Heores*, *Deadwood*, *Carnivàle*, *Dexter* y *Eureka*.

Estos últimos años, la lista ha seguido creciendo exponencialmente, pues cada vez más, las series son mejores y más trascendentes, haciendo que sea muy difícil dejar de lado alguna de ellas a la vez que se hace difícil seguir las a todas. Por eso, me he visto obligada a establecer una, podría decirse, jerarquía de prioridades de visionado. Algo que sin duda haremos todos, conscientes de ello o no. En un primer nivel se encuentran todas esas series que uno sigue con marcado interés y que por lo tanto lleva al día. Para mí éstas serían

Boardwalk Empire, Shameless, The Newsroom, American Horror Story, Game of Thrones, Hannibal, Sons of Anarchy, Falling Skies, Homeland y Broadchurch. El segundo nivel corresponde a todas aquellas series que se intentan llevar al día aunque no serían tu prioridad y por ello vas rezagado algún episodio o incluso temporada en relación a la emisión actual. Aquí, yo incluiría *The Good Wife, Mad Men, Justified, The Americans, Banshee, Breaking Bad, DaVinci's Demons* y *Defiance*. Finalmente, en el tercer nivel estarían todas aquellas series que aún no han sido visionadas o que tan sólo has visto uno o dos episodios pero que están en tu radar a la espera de tener tiempo material para dedicarles. Para mi, *Orphan Black, Vikings, Rectify, Continuum, The Fall, Orange Is the New Black* o *Masters of Sex*.

Y en algún momento a lo largo de estos años, me sería difícil precisar cuando, ver series dejó de ser una actividad de entretenimiento para convertirse en algo más. Algo a lo que dedicarse tal vez.

So Say We All.

Noor Yasmina Benchichà López
Barcelona, 2014

INTRODUCCIÓN

Declaración de intenciones: contextos, referentes y objetivos de la investigación

*“We're a long way from home. We've jumped way beyond the Red Line,
into uncharted space. Limited supplies, limited fuel”*
William Adama

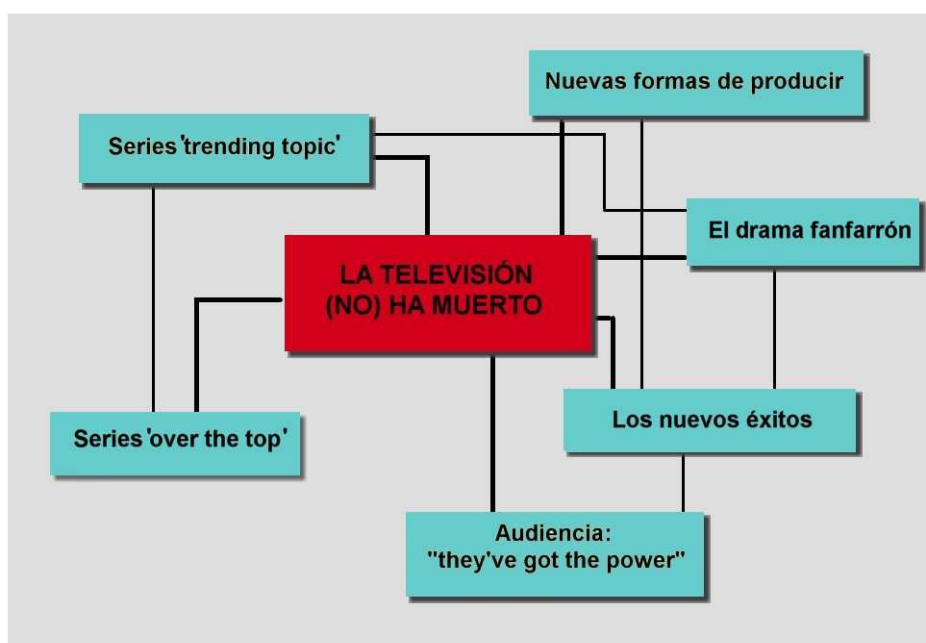
LA TELEVISIÓN HA MUERTO (EL DRAMA ES INMORTAL)

Homeland se ha estrellado. Tras dos temporadas de, según quien escribe estas líneas, desmesurados reconocimientos y cuestionable acumulación de prestigiosos galardones, la serie de Howard Gordon y Alex Gansa ha tocado fondo en su tercera temporada. Mientras las dos primeras remesas de episodios plantearon un juego ciertamente interesante, aunque al mismo tiempo poco original, que incluía a la C.I.A., terrorismo y agentes encubiertos en un escenario de constante paranoia, la insípida familia Brody –un hijo florero, tramas centradas en la hija a quien nadie importaba o la histérica esposa- y la prometida inmólación de un soldado americano por la causa islamista finalmente no llevada a cabo, han desembocado en una tercera temporada sosa y poco creíble donde lo único que sigue reluciendo son los personajes de Carrie Mathison y Saul Berenson, dejando el futuro de la serie en un camino incierto.

Esta situación, semejante a la que se produce cuando series de prestigio finalizan su emisión o son canceladas, suele ser una señal que muchos interpretan como la muerte de la televisión en referencia a la pérdida de la originalidad de concepto y/o de la calidad dramática –como sucedería al finalizar *The Sopranos* o *LOST*-. Pero, ciertamente, no debe dejarse uno

llevar por este tipo de pensamientos catastrofistas pues, como ya sucediera en el pasado, la ficción televisiva tiene la capacidad de reinventarse temporada tras temporada. De hecho, más que de muertes, la televisión es ahora el escenario de varias resurrecciones –*Veronica Mars*, *Arrested Development*, *The Killing*...-. No obstante, en el ámbito televisivo sí han tenido lugar algunas defunciones. Ha muerto la concepción tradicional que hasta hace poco se tenía de la televisión, han muerto las audiencias masivas, han muerto los modos clásicos de ver la televisión. Pero el drama, y más concretamente el drama de calidad, no ha muerto, se ha transformado. Como muestra la Figura 1, a simple vista podemos destacar cuáles son esas transformaciones y cómo han afectado a la televisión.

FIGURA 1. Aproximación preliminar a la actualidad televisiva



Fuente: elaboración propia.

Los **modos de producir la televisión han cambiado**. Y no sólo en aspectos ‘pequeños’ como el realizar temporadas más cortas, sino que ahora, por ejemplo, la proveedora de contenidos por streaming Netflix, puede estrenar todos los episodios de un drama político y de calidad como *House of Cards* –creado por David Fincher y protagonizado por Kevin Spacey- de una sola vez, de tal manera que el espectador abonado al servicio pueda acceder a los diferentes episodios de forma inmediata; o puede resucitar series largamente canceladas como *Arrested Development* o permitir que grandes series como *The Killing* se despidan con dignidad. Los cambios en la producción están íntimamente relacionados con las nuevas formas y contenidos de los propios programas de televisión. Por un lado, han surgido

nuevas prácticas narrativas favorecidas por la convergencia mediática, como las narraciones transmediáticas que extienden el relato en soportes diferentes; y también prácticas industriales como la creación de una imagen de marca potente, ya sea a partir de un título (*CSI*, *NCIS*, *Law & Order*), un nombre (Whedon, Bruckheimer, Abrams...) o una cadena (HBO, AMC...). Por el otro, ahora más que nunca los contenidos no siempre están a la cabeza situándose a veces por detrás de la forma. Ahora existe la posibilidad de que la estética se convierta en la herramienta central de una serie, apoyándose sobre todo en el poder evocador de las imágenes. Del mismo modo, una serie ya no sólo es valorada por cuestiones de género, narratología o recepción, sino que ahora es igualmente importante el modo en que una serie es creada, vendida y desarrollada, es decir, series que no esconden el proceso. Además, y relacionado con las peripecias narrativas, la realización de episodios especiales –episodio musical de *Buffy the Vampire Slayer*, ‘Once More With Feeling’-, prácticas cross-platform o cross-network –crossover entre *Ally McBeal* (FOX) con *The Practice* (ABC), ambas series de David E. Kelly- o el voice-over –la misma Veronica Mars comenta los sucesos de cada episodio- entre otros, evidencian el artificio del medio sin restar valor formal a la serie. Todo esto se traduce en nuevas cualidades del drama. Los canales de pago, por ejemplo, al no depender de la publicidad ni de entidades reguladoras de contenidos (FCC), pueden presentar contenidos sin tener que medir las dosis de sexo o violencia, dando lugar a productos más complejos de ver –escenas macabras donde se explora el significado de la muerte en *Six Feet Under*-, ritmos narrativos marcados –24 vs. *The Wire*-, formas expositivas más complejas –*True Detective*-, tramas que no necesariamente se cierran al final de cada episodio –*True Blood* o *The Walking Dead*- y diferentes niveles de lectura –*Battlestar Galactica*, producto de género o drama político-.

Uno de los puntos clave en la producción de programas de televisión de la actualidad radica en que esta ya no sólo se limita a la propia televisión. De hecho, uno de los programas más importantes y mejor valorados de la televisión de los últimos años, curiosamente, ha sido ajeno a y nunca se ha emitido en televisión; no obstante el American Film Institute y la revista *Time* lo nombraron como uno de los diez mejores programas del año 2008. Nos estamos refiriendo aquí al *Dr. Horrible’s Sing-Along Blog* de Joss Whedon, un musical protagonizado por artistas del medio de la talla de Neil Patrick Harris y Nathan Fillion repartido en tres episodios –o actos- de una duración total de poco más de cuarenta minutos que se estrenó en Internet de forma gratuita y que más adelante se comercializaría a través de iTunes y su lanzamiento en DVD. Las ganancias de éstos así como de otros productos subsidiarios –banda sonora, cómics...- acabarían recaudando una cifra próxima a los tres millones de dólares, que

se dedicarían completamente a compensar a los actores y equipo artístico que habían realizado su trabajo sin cobrar nada, y a cubrir los costes de la producción que el mismo Whedon había financiado de su bolsillo. *Dr. Horrible* es una producción interesante desde el punto de vista empresarial, artístico, de su creación y su distribución; pues demuestra que las grandes corporaciones no tienen la última palabra y que existe otro modo de hacer televisión.

En este sentido es igualmente interesante lo sucedido más recientemente con *Veronica Mars*, una serie cuya cancelación en 2007 dejó una gran legión de fans descontentos. Muchos habían sido los esfuerzos por volver a activar la producción, pero todos fueron infructuosos. Dicen los rumores que desde las corporaciones no tenían mucho ánimo de ponerse por la labor, pero por insistencia de su creador, Rob Thomas, se llegó a un acuerdo con Warner Bros. por el que si éste conseguía un presupuesto inicial de dos millones de dólares, ellos se encargarían de financiar el resto del proyecto. Así, Thomas, con el apoyo de los principales actores de la serie –Kristen Bell, Jason Dohring, Ryan Hansen y Enrico Colantoni- inició una campaña a mediados de 2013 en Kickstarter, una de las más grandes plataformas de ‘crowdfunding’ en la que cualquiera puede donar dinero para ayudar a financiar proyectos creativos, con el objetivo de conseguir los dos millones. Los consiguieron en menos de diez horas. Un mes después, cuando la campaña llegaba a su fin, se habían recaudado casi seis millones de dólares. La película de *Veronica Mars* se estrenará en algún momento de 2014. La **audiencia tiene el poder**, o en este caso, al menos, pues de no ser por los 91.585 individuos que realizarían donaciones, la esperada vuelta a la vida de la detective femenina más aclamada de la televisión no habría sido posible. Evidenciando todo las nuevas disposiciones de la industria televisiva y que señalan a los nuevos mecanismos de hacer series de televisión.

Al mismo tiempo, el valor cuantitativo per se de las audiencias ha perdido la hegemonía que llegó a tener con el uso de herramientas tipo Nielsen Ratings. Saber los miles o millones de personas que han seguido la emisión de un producto seriado de ficción ya poco tiene que decir sobre el valor del producto en cuestión y son pocos ya los que se guían (únicamente) por estos recursos a la hora de tomar decisiones drásticas a la hora de programar o cancelar una serie. Por ello es importante no perder de vista lo que nos dicen los números o, mejor dicho, lo que ya no nos dicen, **pues ahora nos encontramos con nuevas formas de entender el éxito**. Como se comentaba, medir las audiencias según el volumen de espectadores ha entrado en crisis con las nuevas formas de visionado, desde contenidos a la carta, por ejemplo, pasando por las nuevas plataformas digitales. Además, es igual de valiosa

la calidad de la audiencia que su cantidad, pues un grupo relativamente reducido pero fiel y cuyas características interesen a las cadenas emisoras es suficiente, cada vez en más casos, para asegurar la supervivencia de una serie. También, y relacionado con esto, está la cuestión de lo que significa ahora ser un éxito, pues es difícil encontrar un criterio unificado con el que ‘medir’ el tan diverso panorama televisivo actual, tanto a nivel industrial como artístico, y por el que poder encontrar una única clasificación de los mejores, cualitativamente hablando, productos seriados de ficción.

Ciñéndonos a los números, en la Tabla 1 se recogen las series más vistas de la temporada pasada. Los títulos no sorprenden, prácticamente todos ellos dramas policiales de la CBS, algunos mejores –*Criminal Minds*- que otros –*The Mentalist*-, pero todos igualmente apreciados por la audiencia.

TABLA 1. Series de televisión más vistas de la temporada 2012-2013

TVGUIDE	DEADLINE
NCIS (CBS)	NCIS (CBS)
NCIS: LA (CBS)	NCIS: LA (CBS)
Person of Interest (CBS)	Person Of Interest (CBS)
The Walking Dead (AMC)	Blue Bloods (CBS)
Blue Bloods (CBS)	Elementary (CBS)
Elementary (CBS)	Castle (CBS)
Criminal Minds (CBS)	Criminal Minds (CBS)
Castle (CBS)	Vegas (CBS)
Vegas (CBS)	The Following (CBS)
The Following (CBS)	The Mentalist (CBS)

Fuente. Elaboración propia con datos extraídos de la web.¹

Pero si comparamos los títulos incluidos en la anterior tabla con las series mejor valoradas por la crítica y recogidas en la Tabla 2, vemos como los títulos son completamente

¹ Disponible en <<http://www.tvguide.com/news/most-watched-tv-shows-top-25-2012-2013-1066503.aspx>> y <<http://www.deadline.com/2013/05/tv-season-series-rankings-2013-full-list/>>.

diferentes. Aquí dominan los títulos de canales de cable, a excepción de *The Good Wife* (CBS) y *Fringe* (FOX), y se combinan series que llevan tiempo en emisión –*Breaking Bad*–, con nuevos estrenos –*Top of the Lake*– o emitidas a través de canales on-line –*Orange Is the New Black*–.

TABLA 2. Mejores series de televisión según la crítica de la temporada 2012-2013

DAVID LAVERY	JAMES PONIEWOZIK	METACRITIC
Breaking Bad (AMC)	Enlightened (HBO)	Breaking Bad (AMC)
Mad Men (AMC)	Breaking Bad (AMC)	Orange Is the New Black (Netflix)
Game of Thrones (HBO)	Orange Is the New Black (Netflix)	Game of Thrones (HBO)
The Good Wife (CBS)	Game of Thrones (HBO)	Mad Men (AMC)
Fringe (FOX)	The Good Wife (CBS)	Enlightened (HBO)
Justified (FX)	Bob's Burgers (FOX)	The Good Wife (CBS)
Boardwalk Empire (HBO)	Rectify (Sundance)	The Americans (FX)
Sons of Anarchy (FX)	The Americans (FX)	Top of the Lake (Sundance)
NCIS (CBS)	Mad Men (AMC)	The Returned (Sundance)
Dexter (showtime)	Orphan Black (BBC America)	Masters of Sex (Showtime)

Fuente. Elaboración propia con datos extraídos de la web.²

Las series que forman el top ten para la crítica y que se recogían en la tabla anterior, son un buen ejemplo de la situación del drama de calidad en la actualidad, pues para obtener un muestrario que sea verdaderamente representativo de los ejores dramas del momento es necesario buscar fuera de las entregas de premios. Por ello, la Tabla 2 es un ejemplo más real de lo que la televisión tiene por ofrecer. Es difícil escoger tan solo una decena de títulos de entre los muchos dramas de calidad que el medio ha ofrecido en los últimos años. En un contexto donde los valores de producción han aumentado año tras año, el público se ha acostumbrado a ver buenas series, por lo que un producto de calidad, ahora, debe superar la

² Disponible en <<http://cstonline.tv/telegenic-13>>, <<http://entertainment.time.com/2013/12/04/arts-and-entertainment/slide/top-10-tv-shows-2/>> y <<http://www.metacritic.com/feature/tv-critics-pick-best-television-shows-of-2013>>.

barrera de lo bueno para situarse en lo excepcional. No obstante, uno no puede sino echar de menos a series como *The Newsroom* o *Shameless*.

En la tabla 2, llaman la atención, también, dos títulos en particular que raramente suelen relacionarse con los discursos de calidad, *NCIS* y *Fringe*. La primera es un drama policial centrado en el servicio de investigación criminal de la marina creada por el veterano Don P. Bellisario, y con actores de amplia experiencia en televisión como Mark Harmon y David McCallum. Tras estrenarse modestamente, hace ya once años, su audiencia ha ido aumentando año tras año hasta situarse como la serie más vista de la temporada 2012-2013 (décima temporada), llegando a alcanzar, en el episodio “Shiva” (10.12), 25 millones de espectadores. Aunque la premisa principal de la serie sea sencilla, los geniales personajes, cada uno con sus peculiaridades, el toque justo de sitcom y lo consciente que la serie es de su propia narración, hacen que valga la pena tener en cuenta *NCIS*. Por su parte, *Fringe*, una serie de ciencia-ficción sobre dos universos paralelos enfrentados a punto de colisionar, es narrativamente genial, con recursos tan interesantes como desdoblar a sus personajes o alterar las líneas temporales que recuerdan a la ya mítica *LOST*. Y aunque *Fringe* no consiguiera despertar el fervor que movió a las audiencias de esta otra serie, sí conseguiría ofrecer una respuesta más satisfactoria al espectador tras finalizar su emisión en su quinta temporada.

Relacionado con esto, y la última cuestión que tiene que ver con los números, no sólo se ha multiplicado el volumen de series nuevas que ven la luz o que conviven cada temporada, sino que estos últimos años se han visto multiplicados, también, los proveedores de contenidos seriados de ficción. Así, a los canales tradicionales –ABC, CBS, NBC, FOX y CW- y a los ya asentados canales de cable –HBO, FX, AMC y Showtime-, se les debe sumar ahora los canales que se apuntan a la moda del drama –History Channel o Sundance Channel- o plataformas que ya nada tienen que ver con televisión –Netflix o Amazon-.

Finalmente, no se debe olvidar que el drama está de moda y que nos encontramos en pleno estallido de la cultura de las series. Su presencia constante en las redes sociales, ha convertido a muchas de ellas en auténticos ‘**trending topic**’ –véase, las publicaciones ‘Your October. My October’ en facebook y/o Twitter tras el estreno de la cuarta temporada de *The Walking Dead*, y el ‘Your February. My February’ tras el parón de mitad de temporada- a la vez que les otorga visibilidad y las sitúa como un acto social que va más allá del sentarse frente a la pantalla una hora a la semana. Las series están, por uno u otro motivo, en boca de todos. Igualmente, muchas series parecen estar hechas con el objetivo, precisamente, de despertar puro sensacionalismo, desde adaptaciones de personajes míticos como Hannibal

Lecter o Norman Bates, al repentino interés por las series de superhéroes –cuatro series basadas en los personajes Marvel de Daredevil, Jessica Jones, Iron Fist y Luke Cage; todos ellos para ser distribuidos a través de Netflix-, o simplemente series de planteamiento estrambótico como la saga *American Horror Story*, con fantasmas, brujas y científicos locos; o *The Walking Dead*, plagada de zombies y cuerpos en descomposición. Cabe destacar, que estas series, podría decirse, de planteamientos llamativos, nos llevan de nuevo a la cuestión de la calidad, pues mientras a unas esta presuntuosidad las convierte en títulos destacados de la ficción televisiva –*Sons of Anarchy*-, a otras puede llevarlas al olvido –*Pushing Daisies*-.

Todas estas cuestiones, y como se evidenciará en la presente investigación, han desencadenado un cambio radical en el modelo televisivo actual haciendo que sea necesario volver a definir dentro de este nuevo contexto como se piensa, hace y consume la ficción televisiva y cómo se ha visto alterado el drama de calidad. Pues ahora calidad es sinónimo de *Treme*, una serie tan extremadamente realista que acaba resultando anodinamente real, *Boardwalk Empire*, serie de época que a todos enorgullece pero que no gana nada, *Shameless*, injustamente dejada de lado en las entregas de premios, *Breaking Bad*, aburrida pero seguida por las masas, *The Good Wife*, un culebrón con clase, o *Game of Thrones*, que ha llevado un producto para asiduos al Warhammer hasta las masas.

MARCO TEÓRICO E HIPÓTESIS DE TRABAJO

Para delimitar el marco teórico que funcionará como punto de partida contextual de esta investigación, debemos remontarnos hasta Raymond Williams y su texto más reconocido donde afirmaba que la televisión había alterado nuestro mundo con tanta fuerza y celeridad, que sus efectos e implicaciones se fueron sucediendo casi sin que pudieran ser apreciados adecuadamente.³ Por ello, y además de por aparecer originalmente a la sombra del cine y por carecer de la tecnología necesaria con la que poder trabajar un producto televisivo entonces efímero, la televisión no fue considerada seriamente en el ámbito académico hasta los años 70'. Los **primeros estudios televisivos** aparecieron alrededor de tres áreas de larga tradición, los estudios literarios, los estudios culturales y los estudios fílmicos; y de un modo interdisciplinar –sociología, política, comunicaciones, lingüística, historia, literatura,

³ WILLIAMS, R. *Television. Technology and Cultural Form*. London: Routledge, 1975, p. 9.

tecnología o estudios de cine-. Debido a este desarrollo histórico tan complejo, el estudio del texto televisivo se ha asociado, generalmente, a una aproximación de carácter pluralista.⁴

En este sentido, se consideran inaugurales los textos de Raymond Williams *Television: Technology and Cultural Form* (1974) y de Horace Newcomb *TV: The Most Popular Art* (1974),⁵ de la tradición británica y americana, respectivamente. Por un lado, el texto de Williams, articulado en torno al aparato, se interesaba en el desarrollo de las instituciones, formas y efectos de la televisión desde una aproximación tecnológica-cultural; mientras que por el otro, el texto de Newcomb, de perspectiva más humanística, establece un recorrido por los géneros populares de ficción –western, misterio, aventuras, comedia...- y su desarrollo en televisión, distinguiendo él mismo su estudio de los hasta el momento realizados en el marco de las ciencias sociales más preocupadas de examinar los aspectos negativos de la influencia del aparato televisivo en la población que como fuente de entretenimiento o como forma de arte.⁶ En la parte final del libro, dedicada a trazar una estética televisiva que legitime el medio, Newcomb anticipaba ya algunos elementos –la exploración de la memoria, el reparto coral y la fragmentación de las audiencias- que serán clave en el futuro de la televisión. En los años posteriores Newcomb seguiría siendo esencial en el desarrollo de los estudios televisivos con las sucesivas ediciones de la antología *Television: The Critical View* (1976), un texto obligado en el ámbito académico de televisión, cuyos contenidos se actualizan en cada nueva edición; mientras que de forma paralela también aparecería *Channels of Discourse, Reassembled* (1992), editado por Robert C. Allen, con ensayos sobre televisión desde diferentes perspectivas críticas como la semiótica, la teoría narrativa, la audiencia o el psicoanálisis.

John Fiske y John Hartley prosiguen con la tradición de Williams en *Reading Television* (1978), en el que analizan los códigos, signos, funciones y modos de la televisión, dotando al medio de unas herramientas de análisis propias. Mientras que John Ellis en *Visible Fictions* (1982) se centra en las micronarrativas de las que se compone el discurso televisivo para evidenciar sus diferencias con el texto fílmico en cuanto a roles sociales, formas de organización institucional y procesos estéticos.⁷ Al mismo tiempo que se desarrollaban los

⁴ CASCAJOSA, C (ed.). *La Caja Lista. Televisión Norteamericana de Culto*. Barcelona: Laertes, 2007.
 NEWCOMB, H (ed.). *Television. The Critical View*. New York: Oxford University Press, 2000 (6ª edición).
 BRUNSDON, C. “What Is the ‘Television’ of Television Studies?”, en *Television. The Critical View*, editado por Horace Newcomb. New York: Oxford University Press, 2000 (6ª edición). NELSON, R. *State of Play*. Manchester: Manchester University Press, 2007.

⁵ La publicación de Newcomb también es interesante por el repaso histórico que presenta en su primer capítulo, “The Responses to Television”, de la aproximación académica realizada en el medio hasta entonces.

⁶ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art*. New York: Anchor Books, 1974, p. 15.

⁷ ELLIS, J. *Visible Fictions*. London: Routledge, 1982.

estudios que poco a poco iban definiendo el medio televisivo, también aparecían publicaciones interesadas en mostrar la labor y la significación de los responsables de hacer la televisión. Así, Horace Newcomb y Robert S. Alley realizan un estudio sobre autoría en *The Producer's Medium* (1983) a partir de entrevistas a genios televisivos del momento; Feuer, Kerr y Vahimagi presentan un estudio en profundidad sobre la producción de programas basado en el modelo de la productora independiente de Mary Tayler Moore y Grant Tinker en *MTM Quality Television* (1984); mientras que Robert J. Thompson y David Marc presentan un estudio de la ficción norteamericana a través de nuevo de la labor de los creativos y productores que en ella trabajan en *Prime Time, Prime Movers* (1992). Todo ello evidenciando que la televisión es un medio hecho por gente y artesanos y que no sólo se rige por parámetros industriales.

Los estudios sobre teoría de la recepción y la audiencia han sido también muy influyentes en el ámbito académico televisivo, sobre todo aquellos que toman al espectador como sujeto activo en la producción de significado, autores entre los que se debe destacar a Stuart Hall (1974), Umberto Eco (1979) David Morley (1980), Ien Ang (1982 y 1996) y John Fiske (1987). En este ámbito también se deben mencionar aquellos estudios que focalizan su interés en grupos sociales concretos como los estudios feministas tipo *Defining Women: Television and the Case of Cagney and Lacey* (1994) de Julie D'Acci; así como los más recientes estudios de los colectivos fan ampliamente explorados por Lisa A. Lewis en *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* (1992), Camille Bacon-Smith en *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth* (1992) y Henry Jenkins en *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture* (1992).

Actualmente, se puede hablar ya de un campo de estudio más o menos delimitado y en este sentido la ficción televisiva norteamericana se ha situado en el centro de interés para los académicos, sobre todo por lo que hace a la creación de patrones o modelos críticos por los que medir los productos que llegan a las pantallas.⁸ Las discusiones sobre la televisión y las cuestiones que de esta se derivan se están realizando cada vez más en términos narrativo-estéticos o autoriales cuya complejidad y madurez de razonamiento recuerdan a los estudios reservados para el cine, como, por un lado, es el caso de las antología editadas por Toby Miller *Television Studies* (2002), Jonathan Bignell *An Introduction to Television Studies* (2004) y Glenn Creeber *Tele-Visions. An Introduction to Studying Television* (2006); y por

⁸ CASCAJOSA, C (ed.). *La Caja Lista. Televisión Norteamericana de Culto. Op. cit.*, p. 19.

otro, las innumerables publicaciones dedicadas a analizar en profundidad un producto televisivo concreto, como las presentadas por el teórico David Lavery (1995, 1996, 2002, 2006, 2007, 2008, 2010) en las que se analizan series como *Twin Peaks*, *The X Files*, *LOST* o *Battlestar Galactica*, entre muchas otras. Ciertamente, los últimos quince años han resultado ser muy fructíferos en la publicación de textos de carácter multidisciplinar, siendo algunos de **los estudios más recientes fundamentales en la contextualización del estado de la ficción televisiva actual**. La ficción televisiva contemporánea, por ejemplo, ha sido estudiada extensamente por Robert J. Thompson (1996), siendo cruciales sus aportaciones en el ámbito de la televisión de calidad en la Segunda Edad Dorada de la Televisión. Recientemente, Michael Hammond y Lucy Mazdon (2005) han realizado una muy interesante y reveladora aproximación a las series de televisión de la última década bajo una óptica amplia, abarcando desde la figura del productor pasando por cuestiones de culto y calidad. Mientras que Concepción Cascajosa (2005, 2006, 2007) y Robin Nelson (1997, 2007) se encargan de actualizar la definición del modelo televisivo, evidenciando la apuesta actual por valores de producción elevados que permitan hacer visible tanto el cuidado de la forma como del contenido. Del mismo modo, en los debates actuales se ha vuelto a retomar con interés la noción de televisión de calidad –David Bianculli (1992), Mark Jancovich y James Lyons (2003), Glen Creeber (2004), Matt Hills (2010) o Concepción Cascajosa (2010)-, planteándose nuevas aproximaciones que la sitúan en este nuevo contexto televisivo.

Cuestiones relacionadas con nuevas formas de creación narrativa, derivadas de procesos experimentales como el reboot, el reimagining o el reciclaje de contenidos, además de la emergencia de fórmulas narrativas complejas que despiertan nuevas pautas de consumo en el espectador y las nuevas aproximaciones a cuestiones de género e hibridación, son ampliamente estudiadas por Jason Mittell (2006) y Angela Ndalians (2004). Asimismo, el recorrido y evolución de las nuevas prácticas narrativas derivadas de la convergencia mediática han sido estudiadas de forma amplia por John Caldwell y Jeffrey Sconce, cuyos ensayos se recogen en la publicación de Lynn Spigel (2004), *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*; así como el conjunto de artículos recogidos por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin (2009) en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, con aportaciones de Mittell, Hills, Lavery y Jenkins, entre otros. Henry Jenkins (2006) y Geoffrey A. Long (2007) han realizado grandes avances en el campo de las narraciones extendidas o transmediáticas, cuestión que ya anticipara, en su momento, Janet Murray (1997). A su vez, estas nuevas formas narrativas han influenciado las pautas de consumo y moldeado las audiencias (Henry Jenkins, 1992), especialmente en productos con toques de ciencia-ficción

(Jenkins y Tulloch, 1995; Matt Hills, 2002), creando un tipo de espectador más sofisticado, altamente inteligente e hiperatento (Steven Johnson, 2005).

Todos estos textos son cruciales para delimitar el modelo televisivo actual, no obstante se deben resaltar **cinco referentes teóricos que serán cruciales a la hora de pensar las nuevas formas televisivas** y que funcionarán como base directa sobre la que cimentar la presente investigación.

El primero y más básico de todos, el texto que sigue marcando un antes y un después en los estudios televisivos, es el crucial *Television's Second Golden Age* de Robert J. Thompson (1996). Con su amplio retrato del medio, Thompson conseguía definir de forma clara y detallada el modelo televisivo de los años 80' a través de sus ya famosas trece características y que justificaba a través de un recorrido por las principales ficciones que respondían al modelo de calidad. Todo ello ejercerá una triple función en esta investigación. Primero, se tomará el modelo establecido por Thompson como punto de partida para evidenciar que la realidad televisiva actual es suficientemente diferente como para poder legitimar una nueva etapa por lo que a ficción se refiere. Segundo, en su último capítulo, "The Future of Quality", Thompson ya hace referencia, de hecho, a un período de transición que parecía señalar a que algo nuevo estaba sucediendo en el medio. Y tercero, la efectividad con la que Thompson retrataría la Segunda Edad Dorada de la Televisión, delimitando el modelo de calidad y repasando las series del momento, se tomará como un referente estructural de este trabajo.

El siguiente referente, desde una perspectiva actual, es la publicación *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Kim Akass y Janet McCabe (2007). Este libro, además de tratar ampliamente el tema de la televisión de calidad, es esencial por los autores que en él colaboran. Cardwell, Bianculli, Nelson, Pearson, Feuer, Lavery y Bignell, entre otros, todos ellos teóricos que llevan escribiendo sobre el medio desde que Thompson –o incluso antes– publicara su estudio, actualizan el concepto de calidad, trazando así una línea directa entre las teorías de éste y los ensayos recogidos en este libro. Extraordinariamente, esta publicación cuenta con un prefacio escrito por el mismo Thompson en el que alude a una segunda fase en la televisión de calidad que bien se podría relacionar con la nueva etapa televisiva que aquí se intentará delimitar, una etapa donde la ficción está marcada por avances tecnológicos y nuevas pautas de consumo y concluye preguntándose acertadamente qué significa la televisión de calidad ahora, cuestión esencial que formará parte del eje vertebrador de este trabajo. La publicación de Akass y McCabe es también relevante

por los conceptos alrededor de los que se estructuran los diferentes ensayos, permitiendo así una apreciación envolvente de la cuestión de la calidad. El primer gran bloque intenta reubicar la noción de calidad desde el punto de vista de la crítica, el segundo, y desde una perspectiva industrial, plantea las posibles divergencias entre un modelo de calidad para las networks y otro para los canales de cable, y tercero, una nueva aproximación a la noción de calidad a través de las nuevas corrientes estéticas y creativas. Finalmente, el libro concluye con un epílogo de Roberta Pearson, “*LOST* in Transition: From Post-Network to Post-Television”, en que se apunta hacia un nuevo estado de la televisión de calidad en el futuro, un futuro que para mí es ahora.

El tercer referente de esta investigación es el estudio de Robin Nelson presentado en *State of Play: Contemporary High-End TV Drama* (2008) donde realiza un amplio análisis del contexto televisivo actual. En el primer capítulo –“Mapping the Territory: Blurring the Boudaries”- realiza una gran descripción del panorama mediático centrándose en cuestiones tan importantes y actuales como avances tecnológicos, hibridaciones culturales, el mercado o las audiencias. Su descripción queda ampliada en el tercer capítulo –“State of Play: TV Drama Industry, New Rules of the Game”- dedicado a la nueva perspectiva industrial (nuevas condiciones de producción, conglomerados mediáticos, pautas de audiencia o riesgos en nuevos tipos de drama) y en el capítulo relacionado con la estética de la ficción –“Techniques, Technologies and Cultural Form”- en el que trata aspectos sobre estilo visual y musical, o formas y herramientas narrativas. En su estudio Nelson concluye que existirían hasta cuatro estilos/corrientes por lo que a drama de calidad se refiere, cuestión que será clave en esta investigación.

El cuarto referente, de naturaleza diferente pero igualmente válido, permite evidenciar la vigencia de las cuestiones que aquí se discutirán. El congreso “Contemporary Serial Culture: Quality TV Series in a New Media Environment”, organizado por la Universidad de Potsdam y celebrada en enero de 2010 que reuniría a académicos de diversos países europeos con el objetivo de debatir sobre el estado de la televisión de calidad contemporánea. Aquí se haría alusión a las nuevas formas estéticas más complejas y sofisticadas, la distribución en DVD, narraciones extendidas y nuevas plataformas, la influencia de las emergentes comunidades fan o la relación de todo esto con el concepto de calidad. Los diferentes ponentes presentaron cuestiones interesantes a las que se aludirá en el presente proyecto y entre las que cabe destacar las series en el nuevo mercado mediático, la innovación y complejidad narrativa, estudios de audiencia e internet, estudios comparativos de adaptaciones de series internacionales y convergencia cultural.

El quinto y último referente, *The Triumph of a Time Lord* de Matt Hills (2010), a pesar de referirse a las particularidades del modelo televisivo británico, es especialmente interesante por el paralelismo que se establece entre éste y la presente investigación. Hills analiza la ficción televisiva actual a través de tres grandes bloques en los que explora las nuevas relaciones entre fans y productores, género y formato, y calidad y mainstream; y todo ello a través de una serie poco convencional, la nueva versión de la mítica *Dr. Who* (BBC1, 2005-), y su asociación a la televisión de calidad, evidenciando las posibilidades de esta nueva etapa televisiva por la que un producto de culto y destinado a un público tan concreto como pueden ser los seguidores de la ciencia-ficción, por ejemplo, puede convertirse en una creación de calidad propia de las narraciones más exquisitas. Así, el estudio de Hills ha sido un importante referente que funcionaría como precedente teórico reciente para nuestro caso de estudio –*Battlestar Galactica*–.

Teniendo en cuenta todo lo incluido en el apartado anterior, **se plantea una problemática que hace necesario realizar una aproximación a la cuestión de una forma clara y directa**, pues muchos de los estudios que analizan las series de televisión actuales desde el punto de vista de la noción de calidad, o siguen basándose únicamente en los criterios establecidos por Robert J. Thompson, que en cierto sentido podrían verse como desfasadas; o bien centran su atención en aspectos muy concretos de la narración sin presentar un modelo envolvente que refleje la realidad de la situación televisiva en su totalidad. Y, por su parte, los textos que sí empiezan a apuntar hacia este nuevo estado de la ficción televisiva, no aplican sus modelos al fenómeno *Battlestar Galactica* y su relación con el modelo televisivo actual.⁹ Un modelo donde *The Wire* ha desplazado a *Hill Street Blues*, *House* a *St. Elsewhere*, *LOST* a *Twin Peaks*, *Veronica Mars* a *Moonlighting* y *Battlestar Galactica* a *Star Trek: The Next Generation*. Así, **esta tesis examina lo ocurrido** en el panorama de las producciones televisivas de ficción norteamericanas nacidas en el nuevo siglo –post 1999- y que evidencian la existencia de un nuevo modelo televisivo. De este modo, el objeto de estudio de la tesis e idea central que la motiva es esta nueva etapa, la Tercera Edad Dorada de la Televisión (3GATV), y las transformaciones que han tenido lugar en el ámbito de la televisión de calidad (QTV). Por tanto, **esta investigación intentará mostrar que**, ciertamente, existe una nueva forma de pensar, hacer y consumir las series de televisión a través del análisis en profundidad del estado de la ficción actual para después aplicar dicho

⁹ Como sucede en Muir (1999); Hatch (2006); Lavery, Porter y Robson (2008); Steiff y Tamplin (2008); Potter y Marshall (2008) y Kaveny y Stoy (2010).

modelo al estudio de una serie paradigmática de la época, la serie de ciencia-ficción *Battlestar Galactica*. Una tercera etapa de exquisitez dramática que será producto no sólo de una evolución natural derivada de los cambios en los contextos sociales, culturales, tecnológicos, políticos y mediáticos; sino que también de (a) cambios en la naturaleza de la propia ficción cuyas características serán premeditadamente diferentes a las de los productos de la etapa anterior y (b) nuevos parámetros por los que medir la televisión de calidad. Así, se intentará demostrar que:

1. Existe una Tercera Edad Dorada de la Televisión aunque sus características en apariencia resulten difusas. No obstante, y como se demostrará, el contexto televisivo es el idóneo para propiciar el cambio existiendo incluso diversas variables que serán las responsables de éste. Así, será posible establecer unas categorías de análisis por las que distinguir dicha etapa guiándonos, sobre todo, por los criterios de innovación y creatividad, delimitar el modelo de ficción televisiva y evidenciar el avance en los formatos y contenidos de los dramas más sofisticados y singulares.

2. El criterio de calidad tradicional ha quedado diluido debido a la naturaleza del contexto televisivo actual. Además, la forma precipitada y casi sin previo aviso con la que esta nueva etapa de ficción televisiva ha llegado a las pantallas ha dificultado la delimitación de éste. El concepto de calidad establecido por Robert J. Thompson se ha quedado, así, pequeño ante los más prodigiosos dramas de esta nueva etapa, por lo que será necesario definir un nuevo criterio de calidad más amplio y envolvente capaz de englobar a las nuevas formas televisivas, y situando el concepto de calidad como otra característica más del drama y no como elemento definitorio de la etapa.

3. *Battlestar Galactica* es un producto singular resultante del panorama de ficción televisiva actual en general y de la ciencia-ficción en concreto, cuyas características la sitúan como una narración innovadora y creativa que legitima su inclusión en la nueva televisión de calidad.

METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN

John Ellis afirmaba que la industria televisiva entraba en el nuevo milenio en un estado de profunda incertidumbre y con alteraciones que afectarían a la totalidad del sistema

televisivo.¹⁰ Alteraciones que resultaron ser suficientemente significativas como para suponer un cambio en el modelo televisivo e impulsar la Tercera Edad Dorada de la Televisión.

El planteamiento inicial de esta investigación, como se delimita en el punto anterior, requiere de un modelo propio de análisis fundamentado en criterios teóricos que permitan de forma inductiva definir las categorías de análisis con las que examinar el panorama televisivo actual para delimitar, así, el modelo de ficción de la Tercera Edad Dorada de la Televisión. Para ello, debemos antes detenernos a **valorar el estado de esta cuestión** puesto que ya sea de un modo u otro, ha estado entrando y saliendo de los debates académicos de los últimos diez años y, como se mostrará a continuación, sin llegar todavía a alcanzar conclusiones que cierren la discusión, siendo difícil encontrar unanimidad incluso en la terminología empleada para referirse a esta etapa.¹¹

John Ellis se refiere a los últimos años del panorama televisivo como **‘Era of Plenty’**,¹² un momento caracterizado por la creciente multiplicación en la oferta de canales de cable, contenidos cada vez más específicos que ofrecen al consumidor una selección prácticamente infinita de programas, nuevos y variados contenidos (web, videojuegos, libros...) que extienden y complementan la experiencia televisiva, programas de televisión ahora accesibles a través de diferentes plataformas gracias a las nuevas tecnologías y en vistas a un modelo de televisión bajo demanda e interactivo, y por las cada vez más importantes estrategias de branding como sistema para aportar valor y calidad a la cadena y por extensión a sus productos. Por su parte, **Epstein, Rodgers y Reeves**, bajo el nombre de **TVIII**,¹³ hacen especial hincapié en el carácter global que han adquirido programaciones locales como la norteamericana y la expansión de la comercialización de las series en DVD, el uso del TiVo y las nuevas plataformas digitales afectando en consecuencia a las rutinas de producción. **Carlos Scolari**, por su parte, define la **hipertelevisión**¹⁴ como aquella que se construye sobre la multiplicación de programas narrativos, la fragmentación de la pantalla, la aceleración del ritmo narrativo/visual, las relaciones de intertextualidad y metatelevisión, la complejidad narrativa y la narración transmediática. Todo ello generando un nuevo modelo de espectador

¹⁰ ELLIS, J. *Seeing Things. Television in the Age of Uncertainty*. London: I. B. Tauris & Co., 2000, p. 1.

¹¹ Por ejemplo, ‘modern TV-series’, ‘second generation of American quality television’ o ‘new golden age of television’.

¹² ELLIS, J. *Seeing Things. Television in the Age of Uncertainty*. *Op. cit.*, pp. 162-178.

¹³ REEVES, J; RODGERS, M; EPSTEIN, M. “Rewriting Popularity. The Cult Files”, en *Deny All Knowledge. Reading the X-Files*, editado por David Lavery, Angela Hague y Marla Cartwright. New York: Syracuse University Press, 1996, p. 24-30. REEVES, J; RODGERS, M; EPSTEIN, M. En McCABE, J; AKASS, K. (eds.). *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London: I. B. Tauris & Co., 2007.

¹⁴ SCOLARI, C. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.

versado en la cultura de la hipertextualidad y las redes sociales. Como para Scolari, **John Caldwell**¹⁵ también alude a una realidad donde las tecnologías digitales e internet han roto con las estrategias televisivas existentes a favor de unas prácticas basadas en la reutilización y transvase de contenidos, la convergencia de textos, las estrategias de branding, los valores de producción elevados capaces de ofrecer el mejor producto y las narraciones arriesgadas. Además, Caldwell resalta una cuestión que es básica en el contexto televisivo actual, esta es, la cada vez mayor convergencia, en todos los niveles, del medio televisivo, de aquí que el autor se refiera a la etapa actual como **‘The Age of Convergence Television’**. En esta misma línea, Caldwell destaca que en la actualidad se ha pasado de pensar en los programas como tal a hacerlo como ‘contenidos’, liberándolos en parte de las ataduras anuales de las cadenas de televisión. Es decir, una serie ya no sólo es los capítulos de la que se forma, sino que se empieza a pensar también como contenido latente los 365 días del año, a través de diferentes textos que expanden la narración y la llevan más allá de la televisión.¹⁶ Aquí volvería a tener importancia el concepto de ‘flow’ de Raymond Williams, las series ya no son solo un capítulo emitido una vez a la semana, sino una experiencia de visionado extendida en el tiempo y el espacio.

Entrando ya en cuestiones más concretas, los tres últimos autores a los que nos referiremos ofrecen análisis centrados sobre todo en las particularidades de las nuevas ficciones televisivas. **Robin Nelson** dedica una de sus publicaciones a enmarcar, precisamente, una producción televisiva a la que se refiere como **‘high-end TV drama’**.¹⁷ Nelson evidencia que dado el contexto televisivo industrial actual, regido por nuevas normas del juego y con sus fronteras desdibujadas, nos hallamos en una nueva era de producción de calidad marcada por la diferencia, distinción y excepcionalidad de los productos de, un tipo de producción singular que va más allá de la hibridación narrativa y la integración de distintas modalidades televisivas, musicales y cinemáticas.¹⁸ Así, Robin Nelson evidencia cómo la barrera que antiguamente separaba a la televisión del cine se erosiona cada vez más llegando incluso a desaparecer, dada la cada vez mayor calidad visual del medio, la mentalidad cinemática con la que se hacen las series y al contar con profesionales del cine a su disposición. Con las mejores y más grandes pantallas de televisión se ha potenciado la creatividad, profundidad, complejidad y visualidad de los relatos. También se ha potenciado

¹⁵ CALDWELL, J. “Convergence Television: Aggregating Form and Repurposing Content in the Culture of Conglomeration”, en *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*, editado por Lynn Spigel y Jan Olsson. Durham: Duke University Press, 2004, p. 47.

¹⁶ *Ibidem*, p. 49.

¹⁷ NELSON, R. *State of Play*. Op. cit., p. 14.

¹⁸ *Ibidem*, p. 26.

la sonoridad de las series, ya sea con el uso de música pop o bandas sonoras especialmente compuestas para el programa, y ya no sólo como elemento que se usa como acompañamiento arbitrario de la imagen sino como elemento distintivo de la narración. Asimismo, también nos encontramos con formas narrativas donde la hibridación se extiende a todos los niveles – genérico y mediático-, y que requieren de unas pautas de visionado diferentes, más activas e interactivas.¹⁹ Por su parte, **Roberta Pearson**²⁰ también evidencia las innovaciones narrativas de la ficción actual, la que denomina ‘**Post-Television Era**’, donde se añade valor cinemático a las series a partir de un especial cuidado de los efectos visuales, una narración compleja tanto por lo que hace a la trama como a los personajes y un creador cuya figura y labor es visible, y cuyo reconocimiento aporta calidad a la narración. La narración también se ha visto alterada por los nuevos sistemas de distribución multiplataforma y ahora es más posible que series que, en otros tiempos no hubieran pasado de ser objetos de culto, puedan llegar a ser todo un éxito comercial. Finalmente, **Concepción Cascajosa** habla de una ‘**nueva edad dorada de la televisión**’²¹ situando al drama como el formato televisivo por excelencia al incorporar tópicos de actualidad, analizar temas controvertidos y reflejar complejidad narrativa.²² Los modos y formatos de las series actuales quedarían definidos por la irrupción de nuevos canales de cable, con sus formas de hacer ficciones tan diferentes, la alteración de las formas de hacer y consumir las narraciones con el uso de Internet y la comercialización de las series en DVD. Todo ello favoreciendo una tipología de drama de autor altamente marcado por un estilo narrativo que aprovecha la serialidad propia del medio para crear relatos que se extienden a lo largo de varias temporadas sin temor a complicar la narración y que están habitadas por un sinfín de personajes fascinantes y singulares. Cascajosa, además, destaca dos cuestiones clave, la primera es el impacto que tuvo en las parrillas televisivas y en los contenidos de ficción un suceso de gran magnitud como fuera el 11-S, y segundo, la cada vez más habitual tendencia a experimentar con el medio, los estilos y los formatos de las series para crear narraciones más atrayentes y novedosas para la audiencia –gimmick TV-.²³

¹⁹ *Ibidem*, p. 110-128.

²⁰ PEARSON, R. “LOST in Transition: From Post-Network to Post-Television”, en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007. p. 241-256.

²¹ CASCAJOSA, C. A ‘Third Way’ of Quality for American Television: FX’s Innovative Dramas. Presentado en la Contemporary Serial Culture: Quality TV Series in a New Media Environment International Conference, Potsdam-Babelsberg, Alemania.

²² CASCAJOSA, C. “Por un Drama de Calidad en Televisión: La Segunda Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”, en *Comunicar*, núm. 25. 2005.

²³ CASCAJOSA, C. “La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”, en *Secuencias: Revista de Historia del Cine*, núm. 29 (2009), p. 7-31.

Como se ha podido observar, todas estas aproximaciones se refieren a varios puntos de interés que al mismo tiempo se complementan y suman, tal y como se puede ver en la Tabla 3, donde se recogen, a modo de resumen, dichos puntos de interés.

TABLA 3. Comparativa de las características del modelo televisivo actual según los autores citados

AUTOR	TERMINOLOGIA	CARACTERÍSTICAS BÁSICAS
John Ellis	Era of Plenty	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplicación de canales y programas • Contenidos más específicos y variados • Experiencia televisiva expandida (web, videojuegos, libros...) • Modelo de televisión bajo demanda e interactivo • Estrategias de branding
Epstein, Rodgers y Reeves	TVIII	<ul style="list-style-type: none"> • Microprogramación • Multicanal • Programación global • Televisión digital • Espectadores Interactivos • Programación a la carta
Carlos Scolari	Hipertelevisión	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplicación de programas narrativos • Fragmentación de la pantalla • Aceleración del ritmo • Intertextualidad/metatelevisión, • Complejidad narrativa • Narración transmediática • Espectador modelo
John Caldwell	Age of Convergence Television	<ul style="list-style-type: none"> • Reutilización y transvase de contenidos. • Convergencia de textos. • Estrategias de branding • Valores de producción en alza • Peripetias narrativas
Robin Nelson	High-End Tv Drama	<ul style="list-style-type: none"> • Aspiración al cine. • Estilo visual marcado • Banda sonora como elemento destacado en la narración • Mecanismos y formatos narrativos híbridos • Audiencias activas
Roberta Pearson	Post-Television Era	<ul style="list-style-type: none"> • Se revaloriza la figura del creador • Elementos visuales y narrativos llamativos • Narración compleja • Se desdibuja la barrera entre cult y mainstream • Distribución multiplataforma • Narración transmediática
Concepción Cascajosa	Nueva Edad Dorada de la Televisión	<ul style="list-style-type: none"> • Drama • Novela televisiva • Personajes fascinantes • Narrowcasting • Cable • Autor • Gimmick TV • Terror 11S • No es TV, es internet y DVD

Fuente. Elaboración propia.

Teniendo en cuenta la información recogida en la Tabla 3, vemos como, independientemente de la forma en la que se aborda la cuestión, cada autor se está refiriendo a unos patrones que se repiten y que podrían englobarse en seis grandes áreas de interés y que se recogen en la Tabla 4. La primera tiene que ver con cuestiones de contexto y cambios en la industria y el medio televisivo, por un lado relacionadas con la tecnología, nuevos sistemas digitales y de cable, sistemas de distribución multiplataforma y televisión interactiva, entre otros; y por otro, relacionado con las estrategias de programación como la multiplicación de canales, políticas de narrowcasting, selección a la carta o la difusión del branding para crear una imagen de marca fuerte. En segundo lugar, y relacionado con lo anterior, encontramos una de las novedades más importantes del modelo televisivo actual, las relaciones de intertextualidad y narración transmediática con discursos televisivos que van más allá de la televisión, expandiendo los relatos a otras plataformas como la web, los videojuegos, el cine o los libros, entre otros; donde la reutilización y transvase de contenidos se considera una práctica normal y donde dada la convergencia de medios en un mismo texto narrativo propicia la ruptura de las barreras que separarían textos y soportes. Tercero, la audiencia y las formas de ver la televisión también han cambiado, sobre todo por lo que hace a los diferentes grados de fidelidad hacia cadenas y programas, su visibilidad y su comportamiento cada vez más activo. Cuarto, los valores de producción y la figura del autor son visibles y son un valor añadido esencial para toda cadena y para asegurarse la fidelidad de la audiencia y reforzar su imagen de marca. Quinto, las cuestiones estéticas son cada vez más importante, llegando a ser el elemento de principal atracción de muchas de las series actuales. Ritmos acelerados o deliberadamente ralentizados, una imagen de calidad igual a la del cine y, en definitiva, aprovechar todos los recursos propios del medio para conseguir efectos espectaculares. Sexto y último, las narraciones también se han visto alteradas hacia lo llamativo, con relatos cargados de tramas complejas que se alargan en el tiempo como si de una novela se tratase y con contenidos cada vez más específicos y originales.

TABLA 4. Resumen de características y categorías de análisis de la Tercera Edad Dorada de la Televisión

CATEGORÍAS DE ANALISIS	CARACTERÍSTICAS COMUNES
INDUSTRIA / MEDIO	• Televisión digital • Cable • Microprogramación • Narrowcasting • Programación global • Multiplicación de canales y programas • Multicanal • Modelo de televisión bajo demanda e interactivo • Programación a la carta • Distribución multiplataforma • Estrategias de branding
NARRACIÓN TRANSMEDIÁTICA / INTERTEXTUALIDAD	• Experiencia televisiva expandida (web, videojuegos, libros...) • Intertextualidad/metatelevisión • Convergencia de textos • Reutilización y transvase de contenidos • Narración transmediática • Se desdibuja la barrera entre 'cult' y 'mainstream' • Internet y DVD
AUDIENCIA	• Espectadores Interactivos • Espectador modelo • Nuevas formas: nuevas disposiciones
ESTILO / ESTETICA	• Fragmentación de la pantalla • Aceleración del ritmo • Aspiración al cine • Estilo visual • Banda sonora • Personajes fascinantes • Drama • 'Gimmick TV'
NARRACION	• Complejidad narrativa • Mecanismos y formas narrativas • Peripecias narrativas • Elementos visuales y narrativos llamativos • Novela televisiva • Contenidos más específicos y variados
PRODUCCIÓN / AUTORIA	• Valores de producción en alza • Se revaloriza la figura del creador • Autor

Fuente. Elaboración propia.

A través del estudio detallado de los elementos que forman estas grandes esferas, podremos llegar a delimitar el modelo de ficción de la Tercera Edad Dorada de la Televisión. Estos mismos elementos, por lo tanto, serán los criterios teóricos que se tomarán en la presente investigación como **categorías de análisis con las que examinar el panorama televisivo de ficción actual y definir el modelo televisivo de la Tercera Edad Dorada de la Televisión**. Estas son, las marcas de autor y los procesos colaborativos, las formas narrativas complejas, la narración transmediática y las relaciones intertextuales, las marcas estéticas y de estilo, y la audiencia y los nuevos patrones de consumo. Siempre con el objetivo de construir un modelo analítico teórico unificado que permita delimitar el modelo televisivo actual, en general, y en concreto, evidenciar en qué estado se encuentra la televisión de calidad. Para ello, además, serán de vital importancia los **estudios culturales** y sus aportaciones más recientes,²⁴ y los diferentes sistemas de **análisis textual** pero, sobre todo, **intertextual**. Merece la pena detenerse un momento en esta cuestión pues, como se mostrará en la presente investigación, muchos²⁵ han señalado hacia la cada vez más indispensable relación intertextual que se establece entre los textos, mucho más allá de las meras relaciones de

²⁴ MILLER, T. (ed.). *A Companion to Cultural Studies*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd., 2001²⁵ Kriesteva (1960), Bakhtin (1930), Genette (1982) o Miller y Stam (2000), entre otros.

influencias o fuentes del inspiración, donde los mecanismos de creación textual generan una infinitud de textos a través de procesos de reciclaje, transformación y transmutación;²⁶ así como de copias, plagios y extensiones. Es interesante destacar que, lo que aquí interesa, el eje vertebrador del que parte esta tesis, es el estudio de la Tercera Edad Dorada de la Televisión como un bloque donde los diferentes procesos que se generan alrededor de un producto televisivo están íntimamente relacionados. Muchos son los autores que han destacado que para entender las sinergias televisivas y demás cuestiones relacionadas con el estudio del medio, es necesario prestar atención tanto a la cultura de la producción como a las políticas económicas o las ideologías presentes en las formas narrativas.²⁷ Por ello, nos interesa presentar un modelo unificado, el todo y no las partes, constituido por ese nuevo pensar, hacer y consumir.²⁸

Sobre **la naturaleza del presente trabajo de investigación**, se debe destacar que en los últimos años la ficción de otros países ha demostrado ser de una alta calidad –como la de origen británico-²⁹, esta investigación tan sólo tomará en consideración **la ficción estadounidense**, porque su producción sigue siendo el referente clave para el panorama televisivo internacional³⁰ y porqué es el productor dominante cuanto a volumen de exportación;³¹ y más concretamente, aquellas producciones que respondan a la modalidad del **drama** y sus formas híbridas, básicamente, para acotar el ámbito de estudio. Es necesario destacar, también, que este trabajo no es una guía completa de todas las series que han aparecido durante los últimos quince años y por eso es posible que a series igualmente importantes se les haga referencia muy fugazmente o no lleguen a ser mencionadas. De lo que se trata aquí es de estudiar y definir en profundidad una etapa de la ficción televisiva a través de aquellas **series más representativas** de la nueva etapa y que la diferenciarán de la anterior. Obviamente, toda la televisión, como reflejo de la sociedad, ha cambiado –o debería haber cambiado-, las narraciones en general se han vuelto más complicas, pero a pesar de ello existen algunos títulos que se han destacado por sus logros, que han hecho avanzar la ficción

²⁶ STAM, R. *Film Theory. An Introduction*. London: Blackwell Publishing, 2000, p. 210.

²⁷ CALDWELL, J. “Convergence Television: Aggregating Form and Repurposing Content in the Culture of Conglomeration”. *Op. cit.*, p. 45.

²⁸ FISKE, J; HARTLEY, J. *Reading Television*. London: Routledge, 1978, p. 36. “The purpose of the study of a system as system is to reveal features, processes and relationships expressed in the whole, not in its parts”.

²⁹ *Life on Mars, Merlin, Skins, Luther, Prime Suspect, Black Mirror, Shameless The Fall, Broadchurch...*

³⁰ NEWCOMB, H (ed.). *Television. The Critical View*. *Op. cit.*, p. 7. “[...] ‘television’ is defined as or by ‘American Commercial Television’. And because the form of American Television is shared throughout the world, either through the export of programming or through the collapse of various forms of public service broadcasting in the face of an advancing privatization of investment, ‘television’ in any context often means ‘American TV’.”

³¹ NELSON, R. *State of Play*. *Op. cit.*, p. 1.

televisiva, que se presentan ante el público con la intención de distinguirse del resto, que retan los códigos y convenciones establecidos despertando nuevas formas de pensar, hacer y consumir la ficción, que han sido influyentes en el medio u otros productos de ficción, y que han sido reconocidas por académicos, críticos y la propia audiencia. Estos son los títulos que nos interesan.

Una vez delimitado el modelo de análisis con el que medir la Tercera Edad Dorada de la Televisión, **aplicaremos dicho modelo, y para ejemplificar la viabilidad de éste, al estudio en profundidad de la serie *Battlestar Galactica*.** Esta serie ocupa un lugar fundamental en la nueva etapa televisiva puesto que evidencia las características fundamentales de esta. *Battlestar Galactica* es algo más que una serie, es un relato compuesto por textos diferentes que se expanden a través de distintas plataformas –películas, cómics, novelas, minisodas, contenido web...-. *Battlestar Galactica* es producto de los nuevos procesos basados en la intertextualidad con los que se crean textos nuevos en la actualidad, en este caso concreto, a través de ‘reimaginar’ una serie camp de 1978. Y más importante, *Battlestar Galactica* demuestra que en el marco televisivo actual tiene cabida un drama más allá de la desventura policial, médica o judicial; donde elementos como robots, zombies, aquelarres, vampiros y demás criaturas del imaginario colectivo constituyen las narraciones más exquisitas.

Así, *Battlestar Galactica* es una decisión acertada porque es un reflejo del contexto mediático del momento. La serie, tanto en la forma como en los contenidos, ha supuesto una evolución por lo que a convenciones de ciencia-ficción se refiere y al incluir en su discurso temas serios relacionados con las políticas más actuales. Muchas son las razones por las que elegir esta serie por encima de otras. Porque supone un antes y un después no sólo para la ciencia-ficción sino para el drama televisivo en general, porque ha llevado el discurso de calidad a la ciencia-ficción, porque es algo que no se había hecho antes en televisión, porque es televisión de calidad y no es HBO, porque es calidad sin haber ganado en ninguna de las categorías principales de los Emmy o los Golden Globe y porque consiguió llegar a una audiencia más allá de los grupos asiduos al género. También ha parecido oportuno elegir esta serie para ir un poco contra corriente, pues uno podría esperar fácilmente un discurso sobre televisión de calidad en series como *The Wire* o *The Sopranos*, pero cuando uno relaciona este tipo de análisis con una serie como *Battlestar Galactica*, con naves espaciales, robots y viajes interplanetarios, la reacción que provoca, ese arqueamiento de cejas a lo Spock –o a lo Teal’c, para el caso-, es la que nos interesa aquí.

A grandes rasgos y a modo de brevísima presentación para aquellos no familiarizados con la serie, *Battlestar Galactica* es un producto de ciencia-ficción/drama creada por Ronald D. Moore y David Eick a partir de la serie homónima de 1978, y emitida originalmente por SyFy entre el 2003 y el 2009. La serie narra la destrucción de la civilización de las Doce Colonias a manos de unos robots de apariencia humana, los Cylon (creados por los humanos), y la posterior huída de los supervivientes en una caravana de naves espaciales conducidos por la estrella de combate Galactica, comandada por William Adama, hacia la mítica Colonia número trece llamada Tierra. Al finalizar la cuarta temporada, los creadores decidieron poner fin a la producción al considerar que ésta ya había cumplido con sus objetivos iniciales y que no debían extenderla de forma artificial. La serie ha sido aclamada tanto por la crítica como por la audiencia, estableciéndose como una serie de culto y de calidad.

Aunque en un primer momento podría parecer desconcertante el orientar una tesis hacia un texto con un título pintoresco, naves espaciales, robots y viajes interestelares, se debe tener en cuenta que el panorama académico internacional lleva, desde hace algunos años ya, abriéndose cada vez más hacia este tipo de investigaciones.³² La causa debe buscarse, sobre todo, en la creciente visibilidad que géneros como la ciencia-ficción y el fantástico han adquirido en el cine y la televisión, atrayendo cada vez más a un público mayor y ajeno al género. Asimismo, las culturas fan tan típicamente organizadas alrededor de productos de estas características, han dejado sus estados marginales para convertirse en grupos con poder que, además, están de moda.

En este sentido, *Battlestar Galactica* es una serie muy interesante y no sólo desde el panorama televisivo actual, y al que ya nos hemos referido, sino que también desde que se estrenara la serie original a finales de los años 70'. A pesar de que ésta tan sólo se emitiera durante una temporada y su continuación fuese cancelada rápidamente, muchos serían los elementos que quedarían en la memoria de su también sorprendentemente amplio grupo de seguidores, desde las interpretaciones de Lorne Greene, Dirk Benedict, Richard Hatch y Jane Seymour; hasta los cómicamente malvados Cylon y los peinados perfectamente moldeados. Además, Richard Hatch, el actor que interpretara a Apollo en la serie original y a Tom Zarek en la nueva, jugaría un papel crucial a la hora de mantener vivo el mundo de *Battlestar*

³² GELMAN-WAXNER, L. Citada en LAVERY, D. *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press, 1995, p. 14. "It's a postmodern soap-opera, which means that every time someone on screen eats a piece of apple pie, you can hear a thousand students start typing their doctoral dissertations on 'Twin Peaks: David Lynch and the Semiotics of Coobler'." Tampoco debemos olvidar que existen desde hace tiempo ya los llamados 'Buffy Studies', estudios académicos sobre la serie *Buffy the Vampire Slayer* y su universo narrativo que cuenta con su propia publicación –*Slayage: The Online Journal of Buffy Studies*–, conferencias internacionales y cursos universitarios específicos sobre la materia.

Galactica. Por un lado, sus novelas basadas en la serie original movieron la historia hacia delante y desarrollaron los personajes principales, y por otro, sus muchos intentos por revivir la serie original en forma de largometraje que no obstante no conseguiría ver la luz. Finalmente, sería el proyecto de Moore el que acabaría por producirse, proyecto que a día de hoy incluye, además de la serie principal, una serie precuela –*Caprica* –, dos películas para televisión –*Razor* y *The Plan*–, tres grupos de minisodas –*The Resistance*, *The Face of the Enemy* y *Blood & Chrome*– y varias novelas, cómics y videojuegos. Y a pesar de que hace algunos años ya que *Battlestar Galactica*, la serie, concluyera su emisión, el proyecto sigue estando muy vivo, desde la más reciente aportación, la ya citada precuela *Blood & Chrome*, hasta la rumoreada nueva versión cinematográfica basada en la serie original; y sigue estando fuertemente conectado con la etapa televisiva actual.

Ya para acabar, y para facilitar la lectura a través de los contenidos, comentar brevemente que **el presente trabajo está dividido** en dieciséis capítulos repartidos en tres grandes bloques que toman como eje vertebrador las cinco categorías de análisis que se presentaban páginas atrás.

Así, los tres primeros capítulos, y como punto de partida, acabarán de definir el contexto del que parte la presente investigación. Mientras que en el primero se incluye un breve repaso al modelo televisivo de calidad correspondiente a la Primera y Segunda Edad Dorada de la Televisión, en el segundo se presentan los procesos y contextos que abrirían el camino para la nueva etapa televisiva; y en el tercero se presenta, de forma general, el panorama de la ficción televisiva de los últimos quince años para evidenciar su oposición con respecto a la etapa anterior así como indicar las nuevas tendencias en ficción televisiva.

La segunda parte del trabajo analiza la naturaleza de la Tercera Edad Dorada de la Televisión y está compuesto por seis capítulos, cinco para cada una de las categorías de análisis –un modelo de autoría basado en la colaboración, cuestiones de género relacionadas con nuevas categorías de creación de contenidos y experimentación televisiva, las estructuras narrativas más recientes desde el punto de vista de la narración compleja y la narración que se extiende más allá de los límites de la pantalla, cuestiones de estilo y creatividad que alza a la forma por encima de los contenidos; y las nuevas conexiones y pautas de consumo que establece la audiencia– y un sexto capítulo en el que se recogen todas estas cuestiones y se aplican a la cuestión del drama de calidad.

La tercera parte, formada por siete capítulos, es la aplicación del bloque anterior al caso de *Battlestar Galactica*. Cada capítulo está formado, a su vez, por dos apartados

diferenciados, el primero más teórico y sobre la totalidad del proyecto narrativo, y el segundo, una aplicación a episodios concretos de la serie. El capítulo diez pondrá en contexto la serie dentro de su universo narrativo y evidenciará las diferentes voces que le dieron forma; en el once se realiza una comparación de los episodios pilotos ('Saga of the Star Worlds' y 'Battlestar Galactica: la miniserie') de ambas *Battlestar Galactica* para evidenciar el proceso de adaptación seguido por la nueva versión; el capítulo doce examina las dificultades de incluir episodios autoconclusivos en una narración con una marcada estructura serial ('Black Market' y 'Dirty Hands'); el trece explora el sistema por el que la serie expande su narración a través del modelo transmediático ('Blood & Chrome', 'Razor' y los Dynamite comics); el catorce ofrece un análisis de los contenidos y el tono de la historia desde el punto de vista de la política y el terror en contraposición a los elementos típicos de la ciencia-ficción ('Lay Down Your Burdens' y 'Occupation/Precipice'); en el quince se muestran los mecanismos por los cuales la banda sonora pasa a actuar como un elemento narrativo crucial de la serie ('Crossroads', 'Someone to Watch Over Me' y 'Daybreak'); y en el dieciséis se recopilan algunas de las cuestiones exploradas en los capítulos anteriores para relacionarlas con la televisión de calidad ('Daybreak').

PARTE I

ENMARCANDO LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

1. LAS OTRAS EDADES DORADAS DE LA TELEVISIÓN

Revisando el modelo de ficción televisiva de los años 50' y 80'

“Want to break the cycle? Break the cycle of birth, death, re-birth, destruction, escape, death. That's in our hands. In our hands only. Requires a leap of faith. Requires that we live in hope, not fear”

Gaius Baltar

En este capítulo se presentarán, de forma concisa, los modelos por los que se han sucedido las diferentes edades doradas de la televisión para mostrar cómo y en qué condiciones se da ese proceso de cambio de una etapa a otra y bajo un punto de vista de la evolución histórica, para así poder establecer el precedente que legitime la pertinencia de una Tercera Edad Dorada de la Televisión.

1.1. LA PRIMERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

Desde que las importantes inversiones económicas de Robert Sarnoff posibilitaran el uso de la televisión como producto comercial a principios de los años 40', el nuevo medio nacería fuertemente ligado a la radio dadas las semejanzas entre sus sistemas de explotación. Por ello no sería de extrañar que la NBC, CBS y ABC, tres emisoras del panorama radiofónico, mostraran su interés por el nuevo medio, pasando rápidamente a dominar gran parte de éste. Aunque los espacios más exitosos eran las retransmisiones deportivas, los concursos y los programas de variedades, fue otro tipo de programación el que nos permite hablar de La Primera Edad Dorada de la Televisión, **la antología dramática**.

Estas producciones se realizaban en Nueva York, donde se encontraba la totalidad de las emisiones de ficción para televisión, tomando como punto de referencia las grandes obras teatrales de Broadway, y presentando cada semana relatos independientes y autoconclusivos a partir de guiones originales, adaptaciones de novelas o relatos cortos. Algunos de las antologías más representativas de la época fueron *Kraft Television Theater* (NBC, 1947-1958); *Goodyear Television Playhouse* (NBC, 1948-1957), con relatos cargados de tramas psicológicas de la mano de importantes guionistas como Paddy Chayefsky, J.P. Miller, Gore Vidal y Tad Mossel, entre otros; o *Studio One* (CBS, 1948-1958), donde unos mayores presupuestos permitían conseguir mejores decorados, premiando así la destreza de directores, por ejemplo, como Sidney Lumet o John Frankenheimer.

Cuando los estudios de cine, tras muchos años intentando mantener la supremacía con el nuevo medio, se dieron cuenta de que no iban a ganar la batalla, pues a medida que la población conseguía hacerse con un televisor sus salas cada vez estaban más vacías, decidieron unirse al enemigo, el cual a su vez estaba necesitado de contenidos con los que rellenar sus parrillas. Así, por un lado, empezaron a adaptarse a la gran pantalla episodios concretos de las antologías dramáticas; y por otro, a producir contenidos para las Networks en forma de telefims. Asimismo, este nuevo sistema de alianzas también conllevó una nueva forma de hacer ficción televisiva ahora influenciada por el estilo de Hollywood y que acabaría condenando a esta primera etapa dorada de la televisión y su programa más emblemático, la antología dramática. Así, a finales de los 50' y al mismo tiempo que la televisión alcanzaba el nivel de medio de comunicación de masas, los **westerns y las series de aventura sustituirían la programación en vivo**, siendo esta ya casi inexistente a comienzos de los 60'.³³ Así, las producciones de ficción más exitosas de los 60'-70', influenciadas por las nuevas relaciones entre cine y televisión comentadas anteriormente, fueron los programas de estructura episódica que suponía un menor coste de producción ya que los escenarios eran los mismos semana tras semana o requerían escasas remodelaciones, y el formato serial facilitaba la labor de reparto, guionistas y directores; abarcando una gran amplitud de géneros. De este modo, surgieron westerns como *Cheyenne* (ABC, 1955-1962), *Gunsmoke* (CBS, 1955-1975), *Bonanza* (NBC, 1959-1973) o *Maverick* (ABC, 1957-1962); género detectivesco con *77 Sunset Strip* (ABC, 1958-1964), *Charlie's Angels* (ABC, 1976-1981), *Columbo* (NBC, 1971-1977) o *The Rockford Files* (NBC, 1974-1980); policíaco como *Dragnet* (NBC, 1952-1959),

³³ THOMPSON, R. J. *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER'*. New York: Syracuse University Press, 1996, p. 22.

The Mod Squad (ABC, 1968-1973) o *Starsky & Hutch* (ABC, 1975-1979); espionaje *The Man from U.N.C.L.E.* (NBC, 1964-1968) o *Mission: Impossible* (CBS, 1966-1973); y ciencia-ficción en su vertiente space-opera con *LOST in Space* (CBS, 1965-1968), *Star Trek* (NBC, 1966-1969), *Voyage to the Bottom of the Sea* (ABC, 1964-1968).

Un texto describiría muy bien la situación en la que se encontraba la producción de ficción del momento. El 9 de mayo de 1961, **Newton Minow**, recién nombrado presidente de la FCC, condenaría los contenidos televisivos en su famoso discurso de aceptación del cargo presidencial, donde describiría la televisión como un ‘gran vertedero’ y retaría a los presidentes de las networks a soportar un solo día de mala programación que ofrecían sus cadenas. En palabras de Minow,

“When television is good, nothing -- not the theater, not the magazines or newspapers -- nothing is better. But when television is bad, nothing is worse. I invite each of you to sit down in front of your television set when your station goes on the air and stay there, for a day, without a book, without a magazine, without a newspaper, without a profit and loss sheet or a rating book to distract you. Keep your eyes glued to that set until the station signs off. I can assure you that what you will observe is a vast wasteland. You will see a procession of game shows, formula comedies about totally unbelievable families, blood and thunder, mayhem, violence, sadism, murder, western bad men, western good men, private eyes, gangsters, more violence, and cartoons. And endlessly, commercials -- many screaming, cajoling, and offending. And most of all, boredom. True, you'll see a few things you will enjoy. But they will be very, very few”.³⁴

El discurso seguía con Minow desafiando a las networks a ofrecer una programación de mayor calidad y, en definitiva, a hacerlo mejor. Minow incluso se atrevía a mencionar algunos de los motivos (o excusas) con los que se escudaban para justificar los contenidos: demandas de los anunciantes, lucha por índices de audiencia, atraer a un público masivo, costes de producción o la necesidad de crear programas nuevos; llegando a acusar a los presidentes de las networks de no intentar resolverlos con suficiente interés.³⁵ No obstante, el discurso de Minow, si bien cargado de acusaciones y enjuiciamientos, ya auguraba la

³⁴ MINOW, N. *Television and the Public Interest*. Discurso ofrecido para la National Association of Broadcasters el 6 mayo de 1961.

³⁵ *Ibidem*.

estrategia que se tomaría veinte años más adelante, la necesidad de diversificar los contenidos y dejar de apelar al mínimo común denominador (prácticas ‘least objectionable programming’) para no perder audiencia (como acabaría sucediendo en las tres grandes networks a inicios de los 80’).³⁶ Concretamente, Minow se mostraba preocupado por el aparente control de las networks y ya avanzaba la necesidad de incorporar nuevos canales (él se refería a otras estaciones locales, pero finalmente se conseguiría con el cable) para satisfacer a mercados específicos.³⁷

“We need imagination in programming, not sterility; creativity, not imitation; experimentation, not conformity; excellence, not mediocrity. Television is filled with creative, imaginative people. You must strive to set them free”.³⁸

Así, algunas series conseguirían destacarse del resto por ofrecer premisas y planteamientos diferentes a la corriente del momento. Este era el caso de dos antologías dramáticas que supieron adaptarse a los nuevos tiempos, *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1965) y *The Outer Limits* (ABC, 1963-1965), ambas de corte fantástico y cargadas de suspense; la innovadora *The Fugitive* (ABC, 1963-1967) al presentar a su protagonista, el Dr. Richard Kimble, como un inocente condenado falsamente y que debería demostrar su inocencia; y *The Defenders* (ABC, 1961-1965), sobre un padre y un hijo que ejercen la abogacía cuyos casos tocaban temas tales como el asesinato, la pena capital o el aborto. En palabras de Robert Thompson, estos programas conseguirían evocar tímidamente la grandeza de la Primera Edad Dorada de la Televisión.

“[...] *The Defenders* was in many ways a throwback to the live dramas of the 1950s. Not only was the series staffed by Golden Age alumni, it was based on a two-part 1957 installment of *Studio One*, and it was filmed in New York. It wasn’t live and it did have continuing characters, but the heritage of the anthology drama was certainly obvious here”.³⁹

³⁶ MINOW, N. *Op. cit.*, “You must provide a wider range of choices, more diversity, more alternatives. It is not enough to cater to the nation’s whims; you must also serve the nation’s needs. And I would add this: that if some of you persist in a relentless search for the highest rating and the lowest common denominator, you may very well lose your audience”.

³⁷ *Ibidem.* “[...] with more channels on the air, we will be able to provide every community with enough stations to offer service to all parts of the public. Programs with a mass market appeal required by mass product advertisers certainly will still be available. But other stations will recognize the need to appeal to more limited markets and to special tastes. In this way, we can all have a much wider range of programs”.

³⁸ *Ibidem.*

³⁹ THOMPSON, R. J. *Television’s Second Golden Age. From ‘Hill Street Blues’ to ‘ER’*. *Op. cit.*, p. 27.

No obstante, gracias a la riqueza y novedad de nuevas producciones, no habría que esperar mucho más para que la ficción volviera a situarse al nivel de arte visual y narrativo, iniciando así una nueva etapa de esplendor.

1.2. LA SEGUNDA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

Horace Newcomb y Robert S. Alley, en su repaso de los productores más influyentes de productos de ficción de finales de los 60' a los 80', ya anunciaban el cambio en los contenidos de televisión hacia una consciencia político-social del momento

“[...] it seems that the decade of the eighties is beginning to offer significant new production alternatives [...] recent Watergate revelations, a general unrest spawned by the Vietnam War, and a rising interest in consumer protection, liberal-minded creators like Lear, Alda, Gelbart, and Burns and Brooks plied their trade assured of public acceptance of their best work. Scripts addressed controversial subjects in a way never before thought possible for TV comedy”.⁴⁰

La **década de los 70', una etapa de cambios y remodelaciones**, supone un momento crucial en el panorama televisivo norteamericano. La expansión de la televisión por cable y los canales de pago, aunque no por separado pero sí en su conjunto, empieza a afectar a los índices de audiencia de las networks –ABC, NBC y CBS–, algo alarmante para quienes hasta entonces han dominado la parrilla televisiva. Las pautas de consumo de productos audiovisuales también cambian con la aparición de herramientas como el mando a distancia y los reproductores de vídeo, permitiendo, por ejemplo, que el espectador navegue más rápido entre los distintos canales. Las networks reaccionan ante esta situación introduciendo nuevos programas que intentan atraer de nuevo al público, no obstante, estos seguirán siendo iguales a los programas que llevaban emitiendo durante años, los mismos por los que la gente había empezado a cambiar de canal. Además, el espectador ya no sólo está cansado de ver el mismo estilo de series en prime-time sino que, ahora, las reposiciones de estos mismos programas por sindicación acentúan la necesidad del público por consumir productos nuevos. Así, se abrió un tímido pero existente camino hacia nuevas ideas y experimentación en el medio. En este contexto, la NBC pone en práctica una estrategia alternativa por la que en lugar de intentar atraer a la totalidad de la audiencia con su programación –algo difícil de hacer ahora que la gente tiene tantas posibilidades donde elegir–: orientarían algunos de sus programas a

⁴⁰ NEWCOMB, H; ALLEY, R. S. *The Producers Medium*. New York: Oxford University Press, 1983, p. 3-4.

sectores concretos de la audiencia, apostando por que las alabanzas de la crítica les llevarían al éxito comercial. En 1982, además, el Television Code⁴¹ queda anulado, abriendo las puertas a contenidos más explícitos y a nuevas posibilidades narrativas. No obstante, y aunque es cierto que los factores económico-industriales juegan un rol crucial en el cambio hacia un nuevo modelo de televisión, también se debe tener en cuenta la labor de guionistas, productores y demás profesionales del medio comprometidos con proporcionar estos nuevos contenidos.

Como resultado de esta situación, las network empezarían a introducir una programación más sofisticada pensada directamente para la audiencia de alto estanding que tanto interesaba a sus anunciantes.⁴² En este contexto se estrenaría *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987), un drama serio basado en el guión al que la seguirían *St. Elsewhere* (NBC, 1982-1988), *Cagney & Lacey* (CBS, 1981-1988), *Moonlighting* (ABC, 1985-1989), *L.A. Law* (NBC, 1986-1994), *thirtysomething* (ABC, 1987-1991) y *China Beach* (ABC, 1988-1991). Todos ellos basados en un modelo de narración serial que facilita el desarrollo y la expansión tanto de tramas como de personajes más allá de los límites del capítulo o incluso de las temporadas, y apoyándose en guiones con fundamento, historias innovadoras e interpretaciones fuertes. Así, con las innovaciones que cada una de estas series iría aportando, más allá de un sistema de copias y plagios,⁴³ se establecería un nuevo patrón a partir del cual crear un drama complejo para la televisión prime-time.

Con la aparición de series como éstas, que se atrevían a tomar riesgos, apelaban al intelecto y que tanto se alejaban de otros productos de carácter más tradicional, se iniciaría la Segunda Edad Dorada de la Televisión, donde algunos productos de la ficción televisiva se distinguirían del resto por su condición de dramas de calidad⁴⁴ y que **Robert J. Thompson definiría a partir de doce características:**

1. La televisión de calidad se define por lo que no es. No es como nada que se haya visto antes, rompe las normas o establece nuevas pautas narrativas (*Moonlighting*).
2. Tienen un pedigrí de calidad y está hecha por artistas con una amplia experiencia en el contexto de televisión o en ámbitos relacionados (*Twin Peaks*).

⁴¹ Conjunto de normas restrictivas adoptadas en 1952 que ponían límite al número de anuncios que se podían emitir cada hora y que también restringían los contenidos (lengua, sexo y violencia).

⁴² THOMPSON, R. J. *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER'*. Op. cit., p. 31.

⁴³ GITLIN, T. *Inside Prime Time*. London: Routledge, 1994, p. 324. Donde el autor definía *St. Elsewhere* como una copia que cambiaba la estación policial por un hospital "that aped *Hill Street's* texture if nothing else".

⁴⁴ Nos referimos aquí al modelo de calidad unificado que delimitarían Thompson (1997) o Feuer (1984), por ejemplo, y no a modelos que reconocen diferentes formas de entender la calidad como el presentado por Mulgan (1990).

3. Atraen a una audiencia de un nivel sociocultural alto, bien educada y urbana; la que interesa a los anunciantes.
4. No suelen ser grandes éxitos en los índices de audiencia y que se mantengan en pantalla, sobre todo en las primeras temporadas, es a veces dudoso.
5. Reparto amplio y variedad de personajes (*thirtysomething*).
6. Tienen memoria. La narración tiene la capacidad de aludir a episodios, personajes o tramas pasadas (*St. Elsewhere*).
7. Crean nuevos géneros al mezclar géneros tradicionales (*Northern Exposure*).
8. Fuertemente cimentadas en el guión (*L.A. Law*).
9. Son autoconscientes y aluden a la alta y baja cultura, pero sobre todo a la propia televisión (*Moonlighting*).
10. Presentan temas controvertidos (*St. Elsewhere*).
11. Aspiran al realismo (*Hill Street Blues*).
12. Son aplaudidas por la crítica y reciben muchos premios.

No obstante, se debe remarcar que, si bien Thompson podría y puede ser considerado como el padre de la teoría de la televisión de calidad y en extensión de la Segunda Edad Dorada de la Televisión, es cierto que ya en los mismos años en los que esta se sucedía, muchos fueron los que la auguraron y dieron fe de ella, sin duda allanando el camino para la teoría de Thompson, tal y como demuestra Todd Gitlin, quien en 1981 en su artículo sobre la por aquel entonces recién estrenada *Hill Street Blues*, ya se refirió muy sucintamente a la mayoría de las doce categorías anteriormente señaladas.

“[...] scripts [are] hilarious, desperate, moving, and respectful of the varieties of human interdependence and imperfection [...] what were originally nine principal characters, mushroomed into thirteen [...] characters are also very unique [...] The language of *Hill Street* is also very quick and smart [...] the innovative texture of the show is distinguished by the totality of its look, its sound, its rhythm”.⁴⁵

Del mismo modo, Jane Feuer, a la que el propio Thompson se referirá como una de las pioneras en reflexionar sobre la televisión de calidad moderna,⁴⁶ en su estudio sobre la productora MTM y en concreto nuevamente sobre la serie que abriría este nuevo período, *Hill*

⁴⁵ GITLIN, T. “Make It Look Messy. Striking a New Note with Hill Street Blues”, en *American Film*, septiembre de 1981, p. 46.

⁴⁶ THOMPSON, R.J. *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER'*. Op. cit., p.13.

Street Blues, ya aludiría a la hibridación de géneros, a la memoria narrativa de una serie y a los argumentos basados en temas controvertidos, que más tarde recogería el propio Thompson.

“*Hill Street* was not about such problemas [social ‘ills’], it was simply set amongst them [...] generic mix of the series between character drama, (sit)comedy, crime series, prime-time serial melodrama and, of course, documentary [...] *Hill Street*’s beginning, middle and end –though each episode is always apparently chronological– is much harder to describe in such linear terms, you had to watch carefully [...] ambivalente in its politics”.⁴⁷

Y también, desde el propio medio se veía ese cambio hacia una televisión más arriesgada y sin miedo a experimentar con los convencionalismos de éste tales como los géneros, como evidenciaría el productor Tom Fontana en relación a su serie *St. Elsewhere*:

“We decided to take more chances –to go much further with the comedy in order to balance out the soecter of death. And we only killed people whom the audience had gotten to know and care about, since that when they died, the viewers felt something. The truth is, we thought we were going to be canceled and we realized we had nothing to loose. And that sense of imminent cancellation, of ‘kamikaze’ television, has remained with us ever since”.⁴⁸

Todas estas mejoras cualitativas tendrían lugar, gracias en parte, a un importante cambio en el modo de hacer y de pensar de (una parte de) la industria televisiva, concretamente de una de las productoras de contenidos de ficción más importante de inicios de los años 70’ y hasta que fuera vendida a News Corporation a mediados de los 90’, la creada por **Mary Tyler Moore y Grant Tinker, MTM**. Jane Feuer se referiría a MTM como la compañía de calidad en la industria de televisión americana,⁴⁹ siendo una de las primeras productoras en crear contenidos de ficción para televisión con un estilo propio en el desarrollo de sus personajes, complejidad estructural, innovación estética, primando la figura del guionista-creador al que se le asigna la función de autor y contenidos liberales.⁵⁰

⁴⁷ FEUER, J; KERR, P; VAHIMAGI. T. (eds.). *MTM Quality Television*. London: British Film Institute, 1984, p. 156.

⁴⁸ FONTANA, T. Citado en SWANSON, D. *The Story for Viewers of Quality Television. From Grassroots to Prime Time*. New York: Syracuse University Press, 2000, p. 50.

⁴⁹ FEUER, J; KERR, P; VAHIMAGI. T. (eds.). *MTM Quality Television. Op. cit.*, p. ix.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 32-60.

Entre sus series más reconocidas se encontraba *The Mary Tyler Moore Show* (1970-1977), *Lou Grant* (1977-1982), *WKRP in Cincinnati* (1978-1982), *Hill Street Blues*, *Remington Steele* (1982-1987), *St. Elsewhere* o *Newhart* (1982-1990); series que en su mayoría conseguirían triunfar en las más importantes entregas de premios reconocidos por la crítica.⁵¹ Así, estas novedades en la forma de pensar y hacer televisión para MTM se encontraban en apostar por unos presupuestos de producción más elevados⁵² y una mayor libertad creativa de sus guionistas, esperando que todo ello diera lugar a un producto de mayor calidad que requeriría requerirían un modo de visionado atento por parte del espectador.⁵³

“MTM would spare no expense in the visual style of its programmes, putting ‘quality’ above financial considerations [...] MTM continued to seek the ‘quality look of film’ [...] the central component in MTM’s public image is its reputation for giving its creative staff an unusual amount of freedom”.⁵⁴

Para cerrar este breve recorrido por lo que fuera MTM, se debe hacer hincapié en dos hechos que acabarían de evidenciar la importancia y singularidad de la productora. Por un lado, el papel de MTM como imagen de marca que abrazaría todas sus creaciones, apelando de forma directa y consciente a una calidad estilística que les diferenciara de la televisión regular del momento,⁵⁵ coincidiendo nuevamente con una de las características base del modelo de Thompson. Por otro, el rol de MTM como una de las pioneras en innovar con productos de calidad y que hicieran avanzar el modelo de ficción para televisión, estableciendo un precedente al estreno de *Hill Street Blues*.⁵⁶

Pero con el establecimiento de un modelo llega la institucionalización del mismo y la consecuente estandarización de la fórmula. Es entonces cuando, **a principios de los años 90’, empiezan a explorarse nuevos terrenos** que intentan presentar programas más diferentes y más inesperados como serían *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), *Northern Exposure* (CBS,

⁵¹ THOMPSON, R. J. *Television’s Second Golden Age. From ‘Hill Street Blues’ to ‘ER’*. *Op. cit.*, p. 46. “Half of the Emmy Awards given in the categories for both best comedy and best drama from 1971 through 1994 went to shows produced by MTM or its alumni”.

⁵² FEUER, J; KERR, P; VAHIMAGI. T. (eds.). *MTM Quality Television*. *Op. cit.*, p. 135. “MTM was willing to invest larger amounts of money on its products than almost any of its competitors. This was the price of quality”.

⁵³ BOCHCO, S. Citado en GITLIN, T. “Make It Look Messy. Striking a New Note with Hill Street Blues”, *Op. cit.* “Maybe our biggest problem on *Hill Street* is that it is a show that demands to be watched. And most people do not watch television; they simply are in its presence”.

⁵⁴ FEUER, J; KERR, P; VAHIMAGI. T. (eds.). *MTM Quality Television*. *Op. cit.*, p. 32.

⁵⁵ THOMPSON, R. J. *Television’s Second Golden Age. From ‘Hill Street Blues’ to ‘ER’*. *Op. cit.*, p. 52. “It could be argued that in their very ‘modernism’ and their satire of ‘regular tv’, they are further distinguishing the MTM ‘quality’ style”.

⁵⁶ FEUER, J; KERR, P; VAHIMAGI. T. (eds.). *MTM Quality Television*. *Op. Cit.*, p. 45.

1990-1995) o *Picket Fences* (CBS, 1992-1996), fuertemente basados en la experimentación con el medio, la creatividad y el arte.

A pesar de ello, entre las temporadas de 1993 y 1994, la televisión de calidad quedaría afectada por malos índices de audiencia, costes de producción demasiado elevados y la popularidad de las sitcom.⁵⁷ Y así sería hasta que se estrenara *NYPD Blue* (ABC, 1993-2005), nominada tan sólo en su primera temporada a veintiséis premios Emmy y a la que siguieron series como *ER* (NBC, 1994-2009), *Law & Order* (NBC, 1990-2010), *Homicide: Life on the Street* (NBC, 1993-2000), *The X-Files* (FOX, 1993-2002) o *Ally McBeal* (ABC, 1997-2002), entre otras; de la mano de nombres tan importantes como Steven Bochco, David E. Kelly, John Wells, Dick Wolf, Joshua Brand, John Falsey, Tom Fontana o Chris Carter por citar a unos pocos; y que volverían a retomar el modelo de drama más puro de Thompson y asociando, a partir de este momento, la televisión de calidad al mainstream, un período que será crucial para las series que todavía estarían por llegar, y al que el crítico de *The New York Times*, Jeff MacGregor, se refería de forma muy interesante como,

“It’s smarter than average show that demands the fullest attention of its audience because it proceeds in a nonlinear manner, and it wouldn’t hurt if you’ve attended an accredited university, either, [...] use of a lot of gratuitous literary references [...] but they sound good [...] but it’s better than nothing, isn’t it, that they’re speaking to one another instead of just getting kicked in the groin or blown up [...] even if they’re not like any other people you’ve ever met [...] so a little Taoism goes a long way at 9 o’clock after a tough day at the office [...]”.⁵⁸

1.3. ÚLTIMOS APUNTES Y TEMAS PENDIENTES

Finalmente, señalar la **problemática que surge al teorizar sobre esa nueva edad dorada** a la que se apuntaba más arriba, y que se estudiará con detenimiento en el siguiente capítulo.

La historia de la televisión y en concreto el estudio de sus edades doradas parece señalar hacia un posible patrón que se iría repitiendo en el tiempo. Un patrón, no obstante, que debería entenderse no como un modelo de reiteración, sino como una base que acepta variaciones. Así, y como se ha podido ver en las páginas anteriores, tras la Primera Edad Dorada, marcada por la grandeza de la antología dramática, se inició un período de casi veinte

⁵⁷ THOMPSON, R. J. *Op. cit.*, p. 179.

⁵⁸ MACGREGOR, J. Citado en THOMPSON, R. J. *Op. cit.*, p. 176.

años donde la producción de ficción se multiplicó en cantidad pero siguiendo una política de mínimo común denominador en la que fueron pocos los programas que se destacaron a nivel cualitativo. Tras este período, y cuando la necesidad de renovar los espacios de ficción se haría ya más que evidente, surgieron nuevas series que se regirían por una fórmula completamente distinta, la calidad, y con ella, llegaría la Segunda Edad Dorada de la Televisión. Teniendo en cuenta esto, cabría esperar que volviera a sucederse otro período de recesión cualitativa para que una nueva etapa de esplendor pudiera resurgir. No obstante, y de ahí la problemática, el paso a la Tercera Edad Dorada vendrá marcado por una serie de variables completamente distintas. Por ello, es importante no perder de vista dicha problemática, pues, como se acaba de sugerir, el paso de la segunda edad dorada a la tercera, no está tan delimitado como el paso de la primera a la segunda.

En primer lugar, se debe tener en cuenta el **factor tiempo**, pues esta nueva etapa se ha precipitado velozmente en el contexto televisivo casi sin aviso o, al menos y como sucediera anteriormente, sin que nadie se lamentara de la pérdida de un estado mejor.⁵⁹ Por eso, a causa de este casi encabalgamiento entre la segunda y tercera etapa, se produce una confusión que puede llevar a que se piense la tercera etapa no como tal, sino como mera extensión de la segunda.

Segundo, se debe tener en cuenta que los valores de producción de las series en la actualidad han mejorado de forma radical, gracias sobre todo a las nuevas tecnologías, políticas económicas y prácticas empresariales. Por ello, **la frontera que separa la televisión de calidad del resto parece haberse desdibujado, dificultando la tarea de identificación de la nueva etapa**. Lo que se quiere decir con esto es que, si nos basamos en el modelo de televisión de calidad de los 80', la mayor parte de los productos de ficción que se emiten actualmente bien podrían formar parte de esta categoría, convirtiéndose así el criterio de calidad, al menos en su definición original, en otro impedimento para identificar la tercera etapa.⁶⁰

Por último, y ligado con lo anterior, si es necesario volver a pensar la cuestión de la calidad o reubicarla en este nuevo contexto, tal vez esta no sea el (único) factor que da comienzo a la nueva etapa. De hecho, la cuestión de la calidad no tiene un peso tan importante entendida como motor de cambio, al contrario de lo que sucede en el paso de la primera a la segunda, pues en **la producción de finales de los 90' no desaparecen los productos de**

⁵⁹ CASCAJOSA, C. *Prime Time. Las Mejores Series de TV Americanas, de CSI a Los Soprano*. Madrid: Calamar Ediciones, 2005, p. 22-29.

⁶⁰ THOMPSON, R. J. Preface to *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. xvii-xvi.

calidad –estoy pensando en series como *Ally McBeal*, *Oz*, *Buffy the Vampire Slayer* o *Sex and the City*- como sucedería en los años 60' y 70', pero el grueso de la nueva producción (1995-1998) respondería a patrones repetidos infinitamente y provocando un estancamiento en cuanto a innovación –*JAG*, *Martial Law*, *Felicity*, *Charmed*, *Jack & Jill*, *Roswell*, *Family Law*, *Once and Again*, *Providence*, *Third Watch* o *Judging Amy*, por citar sólo unos pocos. Así, tal vez se deba pensar una tercera edad dorada marcada no (sólo) por la calidad (o la calidad de Thompson, al menos), sino que también, y más importante, se deben tener en cuenta otros factores que tendrán un peso vital para impulsar el cambio –la irrupción de internet y su implicación en las prácticas de producción y visionado, HBO y la influencia del cable...-.

Pero esto se verá con mayor detenimiento en el siguiente capítulo. Lo que ahora interesa es dejar claro que la aparición de una Tercera Edad Dorada de la Televisión no se produce en contraposición a la anterior etapa, sino como evolución⁶¹ o expansión de ésta, asimilando sus características y llevándolas más allá. Si recordamos a Thompson, éste defiende que si de hecho surgió una Segunda Edad Dorada de la Televisión fue porque aparecieron nuevas series que eran ‘mejores’ (diferentes) al resto de la televisión,⁶² la televisión de calidad, legitimando así la nueva etapa. Con este mismo argumento, se puede decir que ahora ha empezado una Tercera Edad Dorada de la Televisión porque las series de la última década también son mejores (diferentes) al resto. Así, y como se demostrará a lo largo de la presente investigación, el drama de la última década está viviendo una situación de excelencia que le ha hecho entrar en una nueva **Edad Dorada de la Televisión**, presentando nuevas –en todos los sentidos- series que, en palabras de Horace Newcomb, aunque de una época remota, serían las encargadas de

“break old patterns of action, move toward varied value orientations, and refuse to indulge in the predictability of most television. They sometimes demand a new understanding of some visual techniques. Some are edited with a new sense of television narrative [...] They carry with them a more sensitive attitude toward character, which in turn requires a more complex sort of acting. The writing of new shows is richer in image and tone than that common to familiar television shows. Ultimately, these factors prohibit the application of a single set of standards to television. [...] these shows move farther along the continuum toward the ‘fine’ arts”.⁶³

⁶¹ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art*. Op. cit., p. 244.

⁶² THOMPSON, R.J. *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER'*. Op. cit., p. 13.

⁶³ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art*. Op. cit., p. 211.

2. HACIA LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

Transformaciones y cambios en el pensar, hacer y consumir el drama televisivo

"I see the patterns"
2 - Leoben

A pesar de la problemática a la que se refería en las páginas anteriores relacionado con la dificultad de delimitar la nueva etapa televisiva, relacionada, sobre todo, con la rapidez con la que se ha precipitado, en el presente capítulo se proporcionarán las herramientas necesarias para justificar, en efecto, la legitimidad de La Tercera Edad Dorada de la Televisión, a través del estudio y análisis del contexto televisivo de los últimos veinte años así como de los productos televisivos concretos que facilitaron esta transición.

2.1. CONTEXTO(S) TELEVISIVO(S)

El **panorama industrial**, a finales de los años 90', se presenta fugaz y cambiante, siguiendo los acelerados ritmos de la sociedad. Las negociaciones entre lo global y lo local se suceden en un entorno empresarial de grandes **multinacionales y conglomerados mediáticos** con intereses que van más allá de la televisión –AOL Time Warner, Walt Disney, News Corp., Viacom...- y con influencias que van desde sistemas de distribución hasta los mismos

programas.⁶⁴ Esto favorece a crear una situación en la que la ficción de televisión se extiende más allá del propio aparato, como afirma Lynn Spigel; parece que hemos entrado en una nueva fase de la televisión que viene después de la televisión.⁶⁵ Así pues, las series ahora parecen haber llegado a un punto paradójico, pues son series de televisión que no están hechas para la televisión. Esto se ha visto potenciado por la cada vez más acentuada **convergencia mediática** –y la empresarial, tecnológica y profesional-, pues con la interconexión de tecnologías –videojuegos, DVD, ordenador, televisión, teléfono...- se hace necesaria también una conexión de contenidos, influenciando las cuestiones de narrativa, género y visionado de los productos televisivos, y creando contenidos especialmente pensados para este nuevo contexto. Asimismo, los mercados se han visto afectados por una **hibridación** que, aun no siendo una práctica completamente nueva, se está produciendo ahora a todos los niveles a partir, sobre todo, de los **avances tecnológicos** y desdibujando las barreras entre producción, distribución y exhibición. También se debe destacar el papel de las cadenas de **cable y su asentamiento** como motor de cambio hacia la nueva televisión, tal y como predeciría Raymond Williams,

“[...] for a number of organisations [...] are ready to use cable technology to weaken or even to break the relative monopoly of the large-network broadcasting authorities. The irony is that the best-financed cable companies are offering what is, essentially, a version of the very worst kind of broadcasting service”.⁶⁶

Aunque los sistemas de cable fueran el elemento destacado en los años anteriores, es ahora cuando encuentran su sitio en la programación. Tanto los canales básicos como los premium habían encontrado el modo de distinguirse de la competencia y justificar su cuota de abono, la producción original de ficción. Este proceso culminaría, como se mostrará con más detenimiento en las páginas siguientes, con el éxito y reconocimiento de HBO, quien tras años de experimentación, encontraría las claves para realizar un nuevo producto de calidad a partir de libertad temática, temporadas más cortas –diez a quince episodios-, diferentes valores de audiencia –las series ya son consideradas éxitos tan solo con 2 millones de espectadores- y un cuidado mayor de sus productos –no se estrenan más de dos o tres series en cada temporada porque se incrementan los valores (y costes) de producción-.

⁶⁴ JANCOVICH, M; LYONS, J. (eds.). *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*. London: British Film Institute, 2003, p. 1.

⁶⁵ SPIGEL, L; OLSSON, J. (eds.). *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*. Durham: Duke University Press, 2004, p. 3.

⁶⁶ WILLIAMS, R. *Television. Technology and Cultural Form. Op. cit.*, p. 140.

Y como reacción a este tipo de maniobras, las networks también iniciarán distintas estrategias para intentar competir con sus contenidos. En este sentido, el caso de la por aquel entonces nueva cadena **FOX** fue bastante representativo de la situación del momento. Cuando las networks parecían entrar de nuevo en recesión, la recién creada FOX hizo su entrada cuando el medio más parecía necesitarlo, desafiando muchas de las convenciones de la televisión americana. Su objetivo era llegar a un público joven y urbano (18-34, 24-49), los que se mostrarían menos entusiastas con los programas ofrecidos por las otras cadenas, así como el público afroamericano; y para ello desafiaron las prácticas de ‘least objectionable programming’ a favor de una programación diferente –*21 Jump Street, Beverly Hills, Melrose Place*-. Pero no sería hasta la irrupción de *X-Files* y *Ally McBeal* que FOX acabaría de conseguir el reconocimiento de la crítica.⁶⁷

En consecuencia, se produciría una nueva concepción de la audiencia guiada por los términos de ‘**niche marketing**’ y ‘**narrowcasting**’ como ya augurase Horace Newcomb.⁶⁸ Es un público más sofisticado que requiere productos más sofisticados, por lo que empieza a ofrecerse una programación más arriesgada apoyándose en la estrategia del ‘must see tv’ y haciendo del visionado de algunas series todo un evento televisivo, y ayudándose de prácticas branding con las que otorgar distinción a sus programas o canales. Además, con las nuevas tecnologías y la difusión de las redes sociales, se hace posible una mayor comunicación entre creadores, equipos de producción y la audiencia. El público de los últimos años se percibe como más activo que nunca, pues no espera pasivo a que le lleguen los contenidos sino que sale en su búsqueda con todos los medios a su alcance. Jenkins lo define de este modo,

“Patterns of media consumption have been profoundly altered by a succession of new media technologies which enable average citizens to participate in the archiving, annotation, appropriation, transformation, and recirculation of media content. [...] participatory culture is running ahead of the technological developments necessary to

⁶⁷ *The X-Files*, a lo largo de sus nueve temporadas, recibió un total de 57 nominaciones –categoría mayores y menores- en los Emmy Awards, ganando en la categoría de mejor actriz en 1997 (Gillian Anderson). Mientras que en los Golden Globe se llevaría el galardón a la mejor serie dramática en tres ocasiones (1994, 1996 y 1997) y sus dos protagonistas ganarían en las categorías de mejor actor/actriz en 1996. *Ally McBeal*, por su parte, recibiría un total de 33 nominaciones en los Emmy Awards y 12 en los Golden Globe Awards, consiguiendo el Emmy a la mejor comedia (1999) y mejor actor de reparto (Peter MacNicol, 2001), y el Golden Globe a la mejor comedia (1997 y 1998), mejor actriz (Calista Flockhart, 1997) y mejor actor de reparto (Robert Downey Jr., 2000).

⁶⁸ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art*. *Op. cit.*, p. 112. “It is more likely that television will begin to pay attention to the multiplicity of tastes within the mass as it develops specialized programming to meet many different needs and desires”.

sustain industrial visions of media convergence and thus making demands on popular culture which the studios are not yet, and perhaps never will be, able to satisfy”.⁶⁹

Para sintetizar las transformaciones que se han ido produciendo en el contexto televisivo, podemos referirnos a Carlos Scolari quien, desde un punto de vista mediático, recoge esta misma realidad en forma de cinco esferas o áreas de interés.⁷⁰ Transformación tecnológica (digitalización), configuración muchos-a-muchos (reticularidad), estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad), convergencia de medios y de lenguajes (multimedialidad) y participación activa de los usuarios (interactividad).

Así, el mercado televisivo está dominado por **nuevas reglas del juego**, por usar terminología de Nelson,⁷¹ por las que se intenta atraer a grupos específicos de un mercado global, se acentúa la venta del branding como elemento distintivo –ya sea de canales (HBO) o de productos concretos (must see tv)-, se establecen relaciones internacionales para la creación de co-producciones –series de la HBO-BBC, *Rome*-, se incrementan los presupuestos para marketing y promoción⁷² y se empiezan a valorar otros formatos –miniseries o tv-movies-.

En este contexto empezará a gestarse la Tercera Edad Dorada de la Televisión, no obstante, y como se adelantaba en el capítulo anterior, una serie de **variables concretas serán las responsables de desatar el salto a esta nueva etapa**.

1. La estandarización del modelo de televisión de calidad de la Segunda Edad Dorada de la Televisión. Aludiendo a Thompson, Concepción Cascajosa advierte que la singularidad de programas tipo *Hill Street Blues* en los años 80’, se convirtió en la norma a finales de los 90’.⁷³ Es decir, si bien es cierto que las series fueron alcanzando nuevos niveles de complejidad visual y narrativa con el paso de los años, el gran volumen de la producción de ficción de los años 90’, al margen de alguna excepción,⁷⁴ responde a un proceso de

⁶⁹ JENKINS, H. “Quentin Tarantino’s Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence and Participatory Culture”, en *Rethinking Media Change*, editado por David Thorburn y Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press, 2003.

⁷⁰ SCOLARI, C. *Op. cit.*, p. 78.

⁷¹ NELSON, R. *State of Play. Op. cit.*

⁷² *Ibidem*, p. 63.

⁷³ CASCAJOSA, C. “Por un Drama de Calidad en Televisión: La Segunda Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”. *Op. cit.* Cascajosa explica este fenómeno como “[...] la irrupción del drama en la televisión por cable, la ampliación de las audiencias especializadas con el nacimiento de otras cadenas como Fox, WB y UPN y el efecto beneficioso en los programas más minoritarios de la explotación en DVD, hasta el punto de que casi se puede afirmar que en la actualidad se vive una tercera edad dorada”.

⁷⁴ *Twin Peaks, The X-Files, Ally McBeal, Sex and the City, Oz* o *Buffy the Vampire Slayer*, por citar algunas.

asimilación de las mismas normas estilísticas que una década atrás habrían hecho posible distinguir la televisión de calidad del resto. Por ello, es necesario pensar en un nuevo modelo por el que medir la calidad de aquellas series que se destacan de la producción que, intentando no ser regulares, acabaron por adoptar la regularidad. En palabras de Thompson,

“What emerges by the time we get to the 1990s is that ‘quality TV’ has become a genre in itself, complete with its own set of formulaic characteristics. As is the case with any genre [...] we come to know what to expect. All of the innovative elements that have come to define ‘quality TV’, even its unpredictability, have become more and more predictable”.⁷⁵

2. Internet y la televisión más allá de la televisión. Desde que empezara a difundirse su uso en el ámbito doméstico, internet se ha convertido en casi en un imprescindible de la televisión, afectando a su forma de pensarla, hacerla y consumirla.⁷⁶ En este sentido, la ficción de 1997 nada tiene que ver con la del 2004. A grandes rasgos –se estudiará con mayor detenimiento más adelante-, si entendemos internet como una plataforma de contenidos infinita donde es posible recopilar un sinfín de datos, se hace posible crear series más complejas –más temporadas, más personajes, más líneas argumentales, más fragmentación de la trama, más incógnitas...-, ya que ahora la propia audiencia puede recopilar (y construir) los contenidos en espacios tipo wikis o webs específicas del programa y dar cabida a programas que de otro modo serían más difíciles de fidelizar –*Twin Peaks*-. Janet Murray ya avanzaría en 1997 lo que estaba a punto de suceder en la relación televisión-internet.

“Since the early 1980s [...] television series have become more complex, involving larger casts and stories that take anywhere from one episode to several years to conclude. [...] In some ways, television dramas seem to be outgrowing broadcast delivery altogether. To join *Babylon 5* in its second or third season [...] is to immediately want to flip back or rewind to earlier episodes. The Internet serves that purpose, making a more capacious home for serial drama than the broadcast environment affords”.⁷⁷

⁷⁵ THOMPSON, R. J. *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER'*. Op. cit., p. 16.

⁷⁶ MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press, 1997, p. 253. “The activities of watching television and surfing the Internet are also merging, thus, driving the marketplace to create new frameworks of participation”.

⁷⁷ *Ibidem*, p. 85.

3. HBO: ascensión y... ascensión. Tras varios años intentando encontrar su sitio a través de diferentes estrategias de programación –ofrecer los estrenos de cine antes que nadie, realizar sus propias películas, documentales de tono y contenidos turbulentos...-⁷⁸ HBO se posicionó como un referente en el ámbito del cable y la televisión gracias a sus series –y miniseries- originales (*Oz* y *Sex and the City*), ofreciendo una nueva y lujosa gama de dramas que se referían a sí mismos como diferentes y mejores al resto de programas. Lo novedoso de HBO y sus dramas vino de dos direcciones distintas. Primero, a nivel creativo y cualitativo de sus productos, la cadena fue mucho más allá que cualquiera de sus competidoras de finales de los años 90', gracias a la importancia que les era (y es) otorgada a los valores de producción, tanto a nivel de contenido, complejidad narrativa, lenguaje, como a la libertad creativa otorgada a productores, guionistas y directores.⁷⁹ Y segundo, por las prácticas de emisión que iniciaron, completamente nuevas en el ámbito televisivo. Me refiero aquí a la decisión de emitir los episodios de sus series más de una vez a la semana. Así, por ejemplo, tras el estreno de un nuevo capítulo, éste se volvía a emitir dos o tres veces a lo largo de la semana; de este modo se satisfacía la doble necesidad de la audiencia de elegir qué día prefería ver el episodio de estreno de sus series favoritas y más importante todavía, con el visionado repetido el espectador podía apreciar los aspectos más complejos del programa que se le podrían haber pasado por alto con tan solo un visionado, como sucedería con las emisiones de las networks. En esta línea se iniciaría la estrategia de HBO para distinguirse no sólo del resto de cadenas de televisión, sino de la televisión en general con su eslogan “It’s not TV. It’s HBO”, es decir, sí, emplean la televisión como plataforma de emisión, pero se desvinculan del medio como tal –o como era hasta la época-. Ackass y McCabe así lo entienden también y señalan la influencia que HBO ha tenido en la televisión (y la sociedad), y más concretamente en la nueva forma de pensar y entender la televisión desde finales de los 90'.⁸⁰

⁷⁸ La televisión por cable en Estados Unidos nació en los años 50' para facilitar que las señales de radiodifusión llegaran a las áreas del país que tenían dificultades de recepción. Pero no sería hasta los años 80' cuando el cable se popularizaría como un medio de contenidos originales y diferenciados a las networks. A pesar de ello, en el momento la difusión de un canal como HBO era todavía discreta (y del resto de canales de cable también), pues a pesar de estrenar películas poco después de su paso por los cines (en comparación al tiempo de espera de las networks), su oferta seguía sin ser original porque, a fin de cuentas, los espectadores ya habían visto todas esas películas en las salas de cine. Su solución fue la de producir películas para televisión que, aunque buenas, no llegarían a equipararse a los grandes títulos del séptimo arte. También presentarían diversos documentales que abordaban y mostraban de forma directa y sin censura cuestiones como la prostitución, las drogas y el sexo. Pero serían las series originales de HBO las que darían el prestigio que la cadena ostenta actualmente.

⁷⁹ McCABE, J; AKASS, K. “Sex, Swearing and Respectability: Courting Controversy, HBO’s Original Programming and Producing Quality TV”, en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, Op. cit., p. 66.

⁸⁰ *Ibidem*, p. 69.

4. The Sopranos (HBO, 1999-2007). Como sucediera en la Segunda Edad Dorada de la Televisión, esta nueva etapa también se inicia tras el estreno de un programa concreto que lograría reactivar la ficción televisiva.⁸¹ En su análisis de la serie, David Thorburn acaba definiendo la serie y aludiendo al resto de producciones de calidad de la nueva etapa televisiva,

“[...] *The Sopranos* has secured its landmarks status in American cultural history. It is a brilliant hybrid culmination of film and television, and an originating text as well, among the first complex expressions of the digital future now impending. It is probably the first great work of American art of the twenty-first century”.

The Sopranos, la serie ya conocida por (casi) todos sobre un jefe de la mafia que necesita ir a terapia, es un referente tanto para la academia como para la crítica,⁸² un icono cultural de la época, el más importante de los últimos veinticinco años según el crítico de *The New York Times* Stephen Holden,⁸³ una serie que formó parte de la retrospectiva sobre películas de gánsters realizada por el Museum of Modern Art in New York City donde, como parte de la exposición, se emitieron sus dos primeras temporadas,⁸⁴ la primera serie de cable que supera en audiencia a las series de las networks,⁸⁵ una crítica al género de gánsters y a los grandes títulos como *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972) o *Goodfellas* (Martin Scorsese, 1990), una serie que sitúa a la mafia en un territorio desconocido –el familiar y lo cotidiano– una serie que se toma su tiempo, que no tiene prisa por avanzar la trama y que resalta deliberadamente la lentitud narrativa. Con su serie, David Chase apostaría por la capacidad de la audiencia para negociar con las ambigüedades del relato presentándoles una forma textual sofisticada que deja espacio a la interpretación. Como afirman Lavery y

⁸¹ POLLAN, M. Citado en FEUER, J. “MTM Enterprises: An Overview”, en *MTM Quality Television. Op. Cit.*, p. 26. “*Hill Street Blues* is not a run-of-the-mill prime-time hit; it is one of those landmark shows that announce the trend for a decade.”

⁸² SIMON, D. *Tony Soprano's America: The Criminal Side of the American Dream*. Colorado: Westview Press, 2002. LAVERY, D. *This Thing of Ours: Investigating The Sopranos*. New York: Columbia University Press, 2002. LAVERY, D. *Reading The Sopranos*. London: I B Tauris, 2006. THORBURN, D. “The Sopranos”, en *The Essential HBO Reader*, editado por Gary Edgerton y Jeff Jones. Lexington: University of Kentucky Press, 2007. STEPHEN, H. (et. al.) *The New York Times on The Sopranos*. New York: I Books, 2000.

⁸³ HOLDEN, S. Citado en CASCAJOSA, C. “La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”. *Op. cit.*, p. 8.

⁸⁴ THORBURN, D. “The Sopranos”, en *The Essential HBO Reader*, editado por Gary Edgerton y Jeff Jones. Lexington: University of Kentucky Press, 2007, p. 61.

⁸⁵ *Ibidem*, p. 61.

Thompson, *The Sopranos*, como lo fuera *Hill Street Blues*, es otra obra monumental en el desarrollo del drama televisivo.⁸⁶

2.2. SERIES QUE ABRIERON EL CAMINO

Antes de pasar al siguiente apartado, es necesario señalar **una cuestión que será vital para entender la nueva edad dorada**. Como se señalaba en el primer capítulo, esta tercera edad dorada no surge en contraposición a la etapa anterior ni como reacción a un período de mala calidad, sino que aparece como resultado y evolución de los procesos de experimentación en las ficciones televisivas de finales de los años 90', estableciéndose aquí los **precedentes de muchas de las innovaciones que se desarrollarán en la etapa actual**.

En primer lugar, se debe recordar dos series insignia de los 90' como obras que, de forma inconsciente, empezaron ya a mostrar una nueva visión en sus formatos y contenidos, apuntando a que la innovación es posible en el marco de la ficción televisiva y facilitando el paso a la nueva etapa.⁸⁷ Estas, podría decirse, **series puente a las que nos referimos son *Twin Peaks* y *The X-Files***.

La serie de David Lynch, a pesar de acabar exasperando tanto a los espectadores como la crítica y ser cancelada tras su segunda temporada,⁸⁸ presentaba una premisa completamente rompedora y se convertiría en el primer programa de televisión en ser elevado a la categoría de arte tanto por la crítica como por la academia.⁸⁹ *Twin Peaks* iba a ser un precedente de lo que estaba por llegar, una serie adelantada a su tiempo y que abriría paso a las siguientes, algo totalmente nuevo nunca antes visto en televisión y para lo que la audiencia, seguramente, todavía no estaba preparada. Lo singular (y anticipado) de la serie se encuentra en que el 'cómo' era mucho más importante que el 'qué', evidenciando la legitimidad tanto de la forma como del contenido. A este respecto se ha señalado también hacia la dilatación de las

⁸⁶ LAVERY, D; THOMPSON, R. J. "David Chase, The Sopranos and Television Creativity", en *This Thing of Ours: Investigating The Sopranos*, editado por David Lavery. New York: Columbia University Press, 2002.

⁸⁷ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art*. Op. cit., p. 212. "All of them helped to prepare artists and audiences for the major artistic breakthroughs of several recent shows".

⁸⁸ ELLIS, J. *Visible Fictions*. Op. cit., p. 275. "So precise are the meaning-routines of broadcast TV that the slightest departure from them, or deliberate muddling of them, can, if supported by a sufficient advertising and public relations effort, make itself appear a startling innovation. So something as mundane as [...] *Twin Peaks* can be hailed by serious critics as 'post-modernist television'. [...] there was little that was new in *Twin Peaks*. It simply took the soaps's habitual lack of narrative closure and applied it to a murder mystery narrative and so produced a shaggy-dog story [...] mixed in a few running gags and tag lines [...], the staple of every successful long-running comedy [...] the joke was at the expense only of the 'unsophisticated viewers' and not of the entire audience [...] it was snob TV".

⁸⁹ *Literature/Film Quarterly* 21.4 (1993) dedica un número monográfico a la serie.

fronteras que la serie presentaba entre cine y televisión, tiempos narrativos y géneros base.⁹⁰ Además, la serie era una demostración de puro estilo, al detallado cuidado visual de Lynch se le sumaba la música de Angelo Badalamenti, que ayudaba a crear una atmósfera de misticismo en el contexto del relato melodramático, un relato que formulaba más preguntas que respuestas ofrecía. Con todo ello, la serie puso de manifiesto que era posible una ficción más allá de las clásicas series de médicos, policías y abogados; si se partía de premisas narrativas innovadoras y creativas.

En cuanto a *The X-Files*, la serie creada por Chris Carter y que pondría de moda lo paranormal y las conspiraciones gubernamentales, destacar su estatus como uno de los mayores fenómenos mediáticos y de masas que la televisión hubiera producido hasta el momento –sobre todo en sus cinco primeras temporadas, en menor medida en las dos siguientes, y casi inexistente en las dos últimas- y que supo jugar con las tramas autoconclusivas –el monstruo de la semana- y las tramas en continuidad –la conspiración alienígena-gubernamental- para atraer a un público que llegaría a ser masivo y que le permitiría convertirse en todo un fenómeno televisivo. También es importante evidenciar como tanto *The X-Files* como *Twin Peaks* requerían nuevas formas de compromiso por parte del espectador. Estas narraciones retaban al público a revisar cada capítulo con un riguroso escrutinio que les permitiera encontrar las pistas con las que construir el relato, despertando así nuevas pautas de visionado que ahora irían mucho más allá de los límites de la pantalla. *The X-Files*, a la vez que un experimento a nivel narrativo y estilístico, fue una serie rompedora donde la hibridación de géneros alcanzaría nuevos niveles de significación permitiendo llegar así a una mayor audiencia de la que se hubiera conseguido si tan sólo se hubiera servido de la ciencia-ficción.

“Is this series akin to one of its own mutant characters, with its own eclectic genetic heritage, part police procedural, part suspense thriller, part action adventure, part medical drama, part science-fiction and part horror”.⁹¹

Cambiando completamente de registro, David E. Kelly demostraría con *Ally McBeal* (FOX, 1997-2002) que un drama podía presentarse como si una comedia disparatada se

⁹⁰ NELSON, R. *TV Drama in Transition. Forms, Values and Cultural Change*. London: Macmillian Press Ltd., 1997, p. 14.

⁹¹ VITARIS, P. Citada en LAVERY, D; HAGUE, A; CARTWRIGHT, M. *Deny All Knowledge. Reading the X-Files*. Op. cit., p. 2

tratase,⁹² donde la resolución de casos como el acoso sexual en el trabajo, el aborto, los despidos improcedentes o los matrimonios homosexuales, se mezclaban con las estridentes personalidades de sus abogados, a cuál más singular: Richard Fish y su obsesión con las papadas femeninas, John Cage y su guarida secreta en los baños unisex, Ling Woo y sus rugidos de tigre, la secretaria Eleine Vassal y su sujetacaras, y por supuesto la propia Ally con sus bebés danzarines y demás ensoñaciones. El mismo Kelly crearía un segundo drama de abogados, *The Practice* (ABC, 1997-2004), que nada iba a tener que ver con su anterior proyecto. Aquí la comedia se dejaría completamente de lado para centrarse fuertemente en cuestiones de ética legal y moralidad de los abogados de la firma ‘Robert Donnell y Asociados’. La serie, que fue cancelada tras la octava temporada, recibió dos Emmy (1998 y 1999) y un Golden Globe (1998) al mejor drama, además de una decena más de premios y otras tantas nominaciones.

Por su lado, Joss Whedon conseguiría tanto con *Buffy the Vampire Slayer* (WB, 1997-2001; UPN, 2001-2003) como *Angel* (WB, 1999-2004), la primera de carácter más juvenil mientras que la segunda de tono más adulto, crear una narración compleja, de personajes tridimensionales y una extensa mitología. Y todo ello ponía de manifiesto que era posible en televisión crear un espacio narrativo amplio más allá de los límites espaciales de una única serie, crear un mundo narrativo tan rico que permitía crear un segundo relato (*Angel*), independiente y sostenido por sí mismo, pero conectado al mismo tiempo al relato original (*Buffy*) y haciendo comunes los cruces de personajes entre ambas series. En el ámbito de lo fantástico también deben destacarse varios títulos que permitirían abrir un género largamente reducido a sectores muy concretos de la audiencia, estos son *Stargate SG-1* y *Farscape*, que aun siendo ejemplos del space-opera más clásico, dejarían claro que la ciencia-ficción reclamaba con fuerza su sitio en la programación. Mientras que la primera acabaría por ser una de las series norteamericanas más longevas del género y dando paso a toda una franquicia –*Stargate Atlantis* y *Stargate Universe*–, la segunda, por su marcado estilo visual y sus estridencias narrativas –naves espaciales capaces de engendrar hijos o astronautas perdidos en el espacio–, evidenciaría que otra forma de representar el género era posible.⁹³

A finales de los años 90’ es también el momento en que HBO empezaría a experimentar con la creación de series originales, asentando los valores productivos por los que serán reconocidas sus futuras producciones. *Oz* (HBO, 1997-2003), de la mano de los

⁹² La serie siempre estaría nominada en las categorías de mejor comedia tanto en los Emmy como los Golden Globe.

⁹³ Ambas series se volverán a retomar en el capítulo décimocuarto dedicado al recorrido de la ciencia-ficción por televisión.

más que respetados Tom Fontana y Barry Levinson, centrada en los presos encarcelados en un módulo especial, Emerald City, de la penitenciaría de Oswald, donde el psicólogo Tim McManus lleva un experimento para intentar demostrar como las condiciones durante el encarcelamiento pueden favorecer a la futura reinserción de los presos.

Finalmente, y ya en el significativo 1999, dos títulos que acabarían de cambiarlo todo, la ya comentada *The Sopranos* (HBO) y *West Wing* (NBC, 1999-2006). Ésta última es especialmente significativa por abrir la nueva etapa televisiva para las networks. La serie de Aaron Sorkin sería famosa por conseguir hacer dramáticamente interesantes cuestiones aparentemente poco atrayentes como los debates presidenciales, las elecciones al censo o la sustitución de un miembro del Tribunal Supremo; y por arrasar tanto en los Golden Globe como los Emmy,⁹⁴ y por unos niveles de audiencia más que destacados –25 millones de espectadores en los dos primeros episodios de su segunda temporada.⁹⁵ *West Wing*, renovando la tradición de los productos de calidad estudiados por Thompson, introduciría una interesante novedad por la que la programación network sería capaz de competir con los títulos de las cadenas de cable más atrevidos. Con la firma de Aaron Sorkin en los diálogos ingeniosos y referencias intertextuales a la alta cultura, la serie evidenció como no era necesario usar escenas de sexo explícito o vocabulario obsceno para proporcionar un producto de calidad en el nuevo siglo, señalando el camino a seguir por el resto de las networks para superar las limitaciones en los contenidos. De este modo, se hizo posible que una serie sobre un tema ‘aburrido’ como la política y el gobierno de un país fuera narrativamente emocionante, gracias sobre todo a que Sorkin situaría el centro de interés no en esas cuestiones sino en la gente que se encarga de esos asuntos, los trabajadores del ala oeste de la Casa Blanca: el Presidente de los Estados Unidos Josiah ‘Jed’ Bartlet, el Jefe de Gabinete Leo McGarry, el Director de Comunicaciones Toby Ziegler, la Secretaria de Prensa C. J. Cregg, y los ayudantes Sam Seaborn, Josh Lyman, Charlie Young y Donna Moss. Todos ellos forman un reparto coral arropado por un amplio abanico de personajes secundarios igualmente interesantes. Además, la serie entrelazaba las diferentes líneas argumentales de cada episodio de forma casi imperceptible, combinando toques cómicos con tramas principalmente serias y presentando una narración compleja que no buscaba facilitar la tarea de comprensión del espectador, pues a menudo Sorkin se refería a sucesos sin ofrecer ningún tipo de contexto,

⁹⁴ Veinte nominaciones en los Golden Globe Awards, llevándose el galardón al mejor drama y al mejor actor (Martin Sheen) en el 2000 y cuarenta y cuatro nominaciones en los Emmy Awards llegando a conseguir el galardón a la mejor serie dramática (2000, 2001, 2002 y 2003).

⁹⁵ LONGWORTH, J. *TV Creators. Conversations with America's Top Producers of Television Drama*. Vol. 2. New York: Syracuse University Press, 2002, p. 7.

esperando que este fuera capaz de desentramarlo o tuviera la paciencia de ver como se desarrollaban los hechos, como sucedería ya en el episodio piloto, donde varios personajes se referían a que “POTUS se ha caído de la bici” como si del inicio de la tercera guerra mundial se tratara y no se descubrirá quién es ese tal POTUS hasta transcurridos varios minutos del episodio.

2.3. UN NUEVO MODELO DE FICCIÓN TELEVISIVA

Si recordamos brevemente lo aportado hasta ahora, en un marco de cambios en el panorama de la industria televisiva –grandes conglomerados empresariales, convergencia mediática, avances tecnológicos, asentamiento del cable y prácticas de niche marketing– empiezan a notarse tímidos avances tanto en los formatos como en los contenidos que señalan hacia esa nueva forma de pensar, hacer y consumir la televisión, algo que ya se notaría en productos de la época como *Twin Peaks* y *The X-Files*. Esto se debe, sobre todo, a la existencia de cuatro variables que adquirirán fuerza a finales de los años 90': la estandarización del modelo de televisión de calidad, la omnipresencia de internet, el auge de HBO y el estreno de *The Sopranos*. Todo ello coincide con un período que muchos ya se han apresurado a señalar –‘post-television era’ de Pearson, la TVIII de Rogers, Epstein y Reeves, la ‘hipertelevisión’ de Scolari, el ‘high-en television drama’ de Nelson, la ‘convergence television’ de Caldwell o la ‘era of plenty’ de Ellis– y en el que aparecerán series que no se asemejan a nada que se haya visto antes en televisión, mejores, más sofisticadas y singulares; **iniciándose así La Tercera Edad Dorada de la Televisión**. No obstante, y como se comentaba en el primer capítulo, es necesario remarcar que esta nueva edad dorada no surgirá sin cierta problemática a su alrededor, pues ésta se ha precipitado casi sin avisar y no ha venido precedida de años de programación mediocre, los valores de producción elevados son una apuesta segura para las cadenas, por lo que la frontera entre un buen drama y un drama de calidad se ha desdibujado, evidenciando la falta de peso del criterio de calidad como motor de cambio.

Los medios también se han apresurado a retratar los cambios que se sucederían en la ficción televisiva y lo han hecho elevándola al pedestal en el que siempre había estado el séptimo arte. Peter Krämer⁹⁶ afirmaba que las ficciones televisivas americanas son mejores ahora que el cine y retaba a cualquiera a citar una película de detectives que fuera mejor que

⁹⁶ KRÄMER, P. Citado en JANCOVICH, M; LYONS, J. (eds.). *Op. cit.*, p. 1.

Homicide o cualquier película de horror que fuera mejor que *The X-Files*. Por su parte, James Wolcott escribía para *Vanity Fair* que las series superaban a las películas a través de diálogos rápidos y mordaces, su complejidad y su profundidad.⁹⁷ Y a raíz de una lista de malos estrenos cinematográficos en el año 2010, Mark Harris comentaba para *Entertainment Weekly* que

“[...] this explosion of critical disgust [...] arrives right at the end of a TV season during which shows as varied in content, tone, and audience as *Glee*, *Breaking Bad*, *Modern Family*, *LOST*, *Dexter*, *The Good Wife*, and *Mad Men* gave viewers characters and plots worth of spirited and enthusiastic discussion whether you liked them or not”.⁹⁸

Ya desde un punto de vista académico, Concepción Cascajosa delimitaría aún más el ámbito en el que se cimienta la Tercera Edad Dorada de la Televisión.

“What were exceptions or heroic efforts in the past, the use of large ensemble casts, serial narrative structures, complex multi-layered storylines, flashbacks, morally ambiguous characterizations, elaborate references to high and popular culture and sophisticated themes are now not just commonplace, but are almost the rule of thumb. At the same time, we are witnessing exploitative elements of television that challenge taboos and transcend the limits of decency, proper manners and even good taste: explicit sex, gross violence and filthy language. For many, they are an expression of audacity, freedom and creativity, the rich display of the personal worlds of their creators, who dare to show the complexities of contemporary life”.⁹⁹

Así, y a partir del estreno de *The Sopranos* en el año 1999, aparecerían nuevas series diferentes a nada visto hasta el momento, productos más sofisticados, más complejos y más artísticos, las series de televisión se convertirán en pequeñas obras de arte que **darían inicio, así, a la Tercera Edad Dorada de la Televisión** y que podría definirse en ocho categorías:

1. Las series de concepto se definen por lo que no son. No son como nada que se haya visto antes, rompen las normas o establecen nuevas pautas narrativas. Empleando el mismo principio que utilizara Thompson para diferenciar la televisión de calidad de la programación regular, cambiamos aquí el término ‘calidad’, para eliminarlo de la ecuación, por el de ‘concepto’, para aludir a la singularidad de los dramas actuales. Se debe remarcar

⁹⁷ WOLCOTT, J. “Little Big Screen”, en *Vanity Fair*, octubre 2008.

⁹⁸ HARRIS, M. Citado en LAVERY, D. “The Imagination Will Be Televised: Showrunning and the Re-animation of Authorship in the 21st Century American Television”.

⁹⁹ CASCAJOSA, C. A ‘Third Way’ of Quality for American Television: FX’s Innovative Dramas. *Op. cit.*

que las series siguen intentando diferenciarse del resto, no sólo para competir sino para destacar, es decir, para establecerse como un fenómeno en ellas mismas. No obstante, el gran volumen de programas nuevos que desborda las parrillas año tras año hace que esta tarea sea cada vez más complicada, favoreciendo que las series que sí consiguen distanciarse de los productos de ficción más tradicionales se destaquen todavía más. Estas nuevas series se consideran, además, pioneras o iniciadoras de una moda, al dar con contenidos que nadie más había considerado hasta entonces. (*Deadwood*).

2. Se revaloriza la figura del autor y se empieza a hacer visible la labor de otros artistas que colaboran en el proceso de creación de las series. Hay series que hacen autores (*LOST* y J. J. Abrams) y autores que hacen series (Aaron Sorkin y *The Newsroom*), pero ya sea de una u otra forma, desde hace algunos años se está otorgando el reconocimiento que les es merecido a estos artistas, ya no sólo como creadores de las series, sino también como autores, del mismo modo que ya se hiciera en el cine allá por los años 60', artistas con algo que contar y una visión concreta para hacerlo, autores que dejan su firma en sus creaciones. Como es evidente, por ejemplo, con *True Blood*, donde Ball se encargaría de aportar su toque personal al incluir en la narración todo lo referente al universo homosexual de la serie, algo que en las novelas pasa totalmente desapercibido (véase el personaje de Lafayette). Esto se ha visto favorecido, por un lado, por la libertad creativa que muchas cadenas dejan a los creadores, sobre todo en los canales de cable; y por otro, por el proceso por el cual, poco a poco, alrededor de la figura de estos autores se ha ido construyendo una imagen de distinción que otorga valor a las cadenas que emiten sus productos. Asimismo, se debe destacar una situación bastante peculiar del momento; mientras que hay autores que acumulan más y más responsabilidades (guionista, productor, director...) en sus series, se están estableciendo también procesos de colaboración en los que se reconocen la labor de guionistas o directores concretos. En *Heroes*, por ejemplo, tan autor era Tim Kring, creador de la serie, como Tim Sale, el artista de cómic encargado de crear los cuadros del personaje Isaac Mendez.

3. El spin-off, la adaptación y el reimagining se unen a la hibridación de géneros como mecanismos de creación de contenidos, abriendo el camino para la libre experimentación en el medio. Aunque esta cuestión no siempre se asocia al éxito (*Firefly*), evidenciando el interés por explorar las posibilidades del medio. En la actualidad se sigue jugando con los géneros para crear productos novedosos, aunque un único género –híbrido o no- ya no es suficiente para definir la totalidad de una serie, y es que la hibridación de géneros ha dejado de ser una herramienta singular a partir de la cual generar programas originales, sino que ahora algunas series se permiten explorar géneros diferentes en cada una de sus

temporadas (*LOST*). Asimismo, la hibridación de géneros no es a la única operación a la que ahora se recurre para crear nuevos programas, sino que en los últimos años se ha extendido la práctica del spin-off (*NCIS: LA*), la adaptación –sobre todo de novelas (*Dexter*)– y el reimagining –de series clásicas (*Battlestar Galactica*)–, permitiendo además experimentar con las capacidades narrativas del medio a partir de, por ejemplo, la pantalla partida (24) o la pirotecnia argumental (*True Detective*).

4. Las series siguen estructuras basadas en la narración compleja. La complejidad se encuentra no tan solo en plantear una trama llena de interrogantes, sino de establecer un mundo de ficción tanto o más complejo que la propia trama. Ahora ya no se consumen (sólo) historias, sino también sus mundos (*Game of Thrones*). Y en mundos complejos deben habitar personajes que así lo sean. Por ello, el reparto es amplio no sólo por la cantidad de personajes que aparecen sino por la profundidad de estos: diferentes facetas, complejidad interna y reacciones emocionales reales; unos personajes cuyas vidas, intereses y objetivos van más allá de los límites de la pantalla u otra plataforma en la que se presente el relato. Son personajes con una alta movilidad, desde los cambios internos y externos que experimentan, a la facilidad con la que pueden aparecer y desaparecer de las narraciones. La memoria de las series actuales también es más compleja y requiere más control por parte del espectador sobre la narración, además, ya no sólo se refiere a la capacidad de apelar a líneas argumentales pasadas sino que ahora las conexiones pueden establecerse hasta con el más mínimo detalle, como una imagen o una frase, por ejemplo. La memoria impregna hasta el último aspecto del programa, dando la sensación de que nada de lo que sucede es fortuito y evidenciando las relaciones de causa-consecuencia. Todo esto está relacionado con el siguiente punto, pues las pautas narrativas sobre las que se construye gran parte de la ficción televisiva del momento que apuestan por estructuras basadas en la continuidad dan lugar a relatos en eterno desarrollo y narraciones extendidas o transmediáticas.

5. Las series pueden expandirse más allá de los límites televisivos en forma de narraciones transmediáticas. Donde antes se reconocía el esfuerzo a las series que presentaban relaciones de intertextualidad con ellas mismas, con otros productos de ficción o con la realidad, como recurso para complicar las tramas así como aportar nuevas capas de profundidad narrativa, ahora se espera de ellos que, como mínimo, hagan eso. Muchas series ahora van más allá, otorgando especial atención a este tipo de recursos al utilizarlos con fines dramáticos y haciendo que el espectador se convierta en cazador de estas pistas para poder desentramar el significado global de la narración. Este es el caso de *LOST*, entendida no como una serie sino como una experiencia total en la que si uno quiere captar el significado

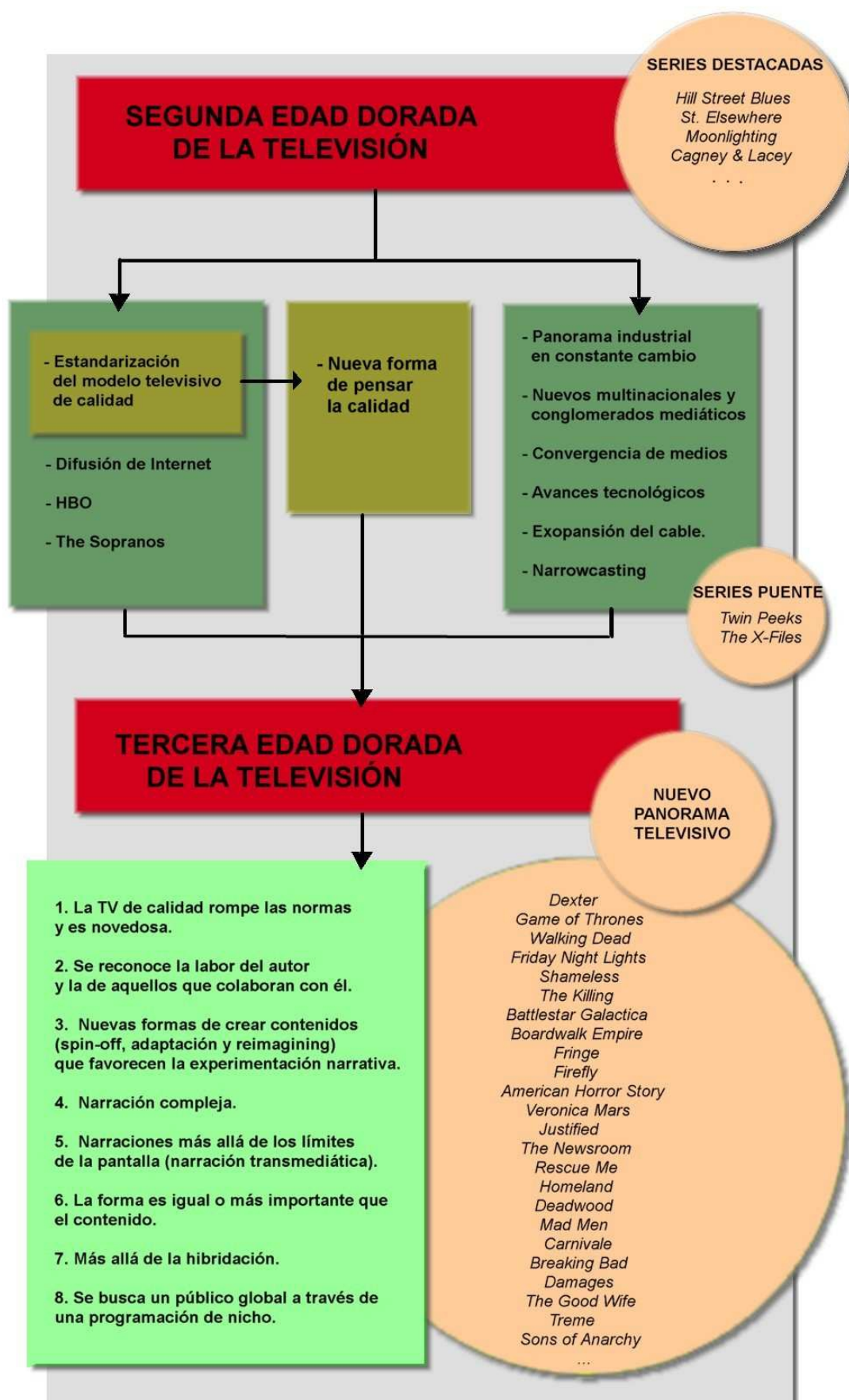
en su plenitud debe seguir tanto la serie como el videojuego, los blogs, los contenidos on-line (web de Hanso Foundation, Oceanic Airlines...) o novelas (*Down The Rabbit Hole*, *Bad Twin*...). Así, gracias al visionado reiterado que permite el consumo de las series en DVD/Blue-Ray así como de internet, se pueden crear textos suficientemente inmersivos y extensivos como para complementarlos o continuarlos fuera de las pantallas de televisión, estableciéndose una conexión entre los diferentes textos por las que se movería el flujo de la narración y por las que el espectador debería navegar.

6. Se cuidan hasta el último detalle los valores de producción, pues la forma es igual o más importante al contenido, las series se transforman en obras de arte total. Las mejores series siguen construyéndose sobre guiones muy trabajados, pero ahora ya no sólo es suficiente con un relato bien cuidado de una hora de duración, un reparto coral y tramas novedosas; sino que todo ello debe estar integrado en experiencias que se extiendan más allá de la pantalla, y para ello es necesario crear un mundo de ficción tan rico como para albergar una infinidad de historias de las que el espectador pueda extraer relaciones de significación más allá de las estrictamente apuntadas en el programa y crear una experiencia narrativa total. Para ello, se cuida hasta el último detalle en la producción, desde los escenarios, el vestuario, la banda sonora, hasta los títulos de crédito. Siempre intentando encontrar ese estilo o característica visual que la haga destacar por encima de las demás. Ahora la excesividad también vale. Al mismo tiempo, los contenidos son igualmente cruciales, siguen siendo polémicos, pero ahora son más brutales y directos, rozando muchos el descaro. Muestran la cruda 'realidad' sin intentar suavizarla (*Rescue Me* o *Sons of Anarchy*). Ahora, las competidoras de las películas no son otras películas sino las series.

7. Los límites entre cult y mainstream, buena televisión y televisión de calidad, se desdibujan y se redefine la cuestión del éxito. Productos de calidad pueden ser mainstream (*LOST*) y series de género también (*The Walking Dead*). Por ello, ahora más que nunca es difícil establecer juicios de valor sobre ellas, haciendo necesario que los criterios tradicionales empleados en las entregas de galardones, por ejemplo, sean cuestionados. Por ello algunas reciben premios (*The Sopranos*) y otras no (*Battlestar Galactica*). Algunas series de televisión de calidad actuales pueden llegar a ser líderes de audiencia en algún momento de su paso por televisión, no obstante, los índices de audiencia han dejado de ser el único parámetro por el que medir el éxito de una serie, siendo también importantes, ahora, las ventas en DVD, los beneficios por la comercialización de otros productos relacionados o el caché que cierta serie pueda aportar dar a la imagen de la cadena. Ninguna serie tiene el éxito asegurado, algunas series se cancelan demasiado pronto (*Deadwood*) y otras demasiado tarde (*Alias*).

8. Llegar a un público global a través del ‘niche programming’ y las microaudiencias. La oferta televisiva y la audiencia se relacionan de forma orgánica y se influyen la una a la otra, es por ello que un nuevo modo de entender la ficción conlleva un nuevo modo de entender la audiencia. Ahora, se mide según su nivel de compromiso (‘engagement’) para/con la serie o la cadena emisora y su nivel de participación, pues el espectador es ahora más activo que nunca y es capaz de consumir y procesar un gran volumen de información, volviéndose casi un experto en materia televisiva y que no espera a recibir los contenidos de forma pasiva sino que se mueve para construir el nuevo relato (que se cuestione lo que ve, lo comente con amigos, revise los contenidos extra en las webs oficiales de la serie, publique materiales en webs no oficiales...). La audiencia que se siente atraída hacia las series de ficción actuales sigue siendo, en su mayor medida, un grupo ‘reducido’ en relación a la aglomeración de espectadores que puede atraer otro tipo de programación –deportes, realities...-, pero ver series se ha convertido en toda una moda en los últimos años impregnados de la, podríamos decir, cultura de las series. Un contexto ideal para favorecer la apuesta por productos a los que no se habría dado luz verde en décadas pasadas o que se habrían cancelado rápidamente (*Breaking Bad* o *Rescue Me*).

FIGURA 2. Aparición de la Tercera Edad Dorada de la Televisión



Fuente: Elaboración propia

Así quedaría definido el modelo actual de la ficción televisiva, al que se le dedicará un análisis en profundidad en la segunda parte de esta investigación y que también se recoge de forma resumida en la Figura 2 aparecida en la página anterior. No obstante, antes de pasar al siguiente capítulo, se debe evidenciar **cómo encaja la cuestión de la calidad en esta nueva etapa guiada por series de concepto y la cultura de las series**, pues aunque sigue siendo una materia importante no funcionaría igual que en la etapa anterior. La cuestión es, ¿dónde queda el criterio de calidad ahora? ¿Es una evolución del concepto que planteara Thompson? ¿O es una ruptura? Como plantease el propio Thompson en una publicación no muy lejana, si presumiblemente la mayoría de las series de los últimos años encajan en el modelo de calidad de los 80', ¿cuál es la televisión de calidad actual?

“By the turn of the century, quality was busting out all over the networks [...] it was hard to find a show in the autumn of 2000 that wouldn't have fallen into the category of 'quality TV' as defined in the 1980s. *The Practice*, *Ally McBeal* and *Boston Public*; *Buffy the Vampire Slayer*, *Angel* and *The X-Files*; *Once and Again*, *Judging Amy* and *Providence*, *Law & Order*, *The West Wing* and *City of Angels*: the quality style was everywhere [...] The very shows against which we used to define quality TV were disappearing”.¹⁰⁰

Es cierto que muchas de las series de la programación actual encajan en el modelo de Televisión de Calidad establecido por Thompson, pero sopesándolo con un poco más de detenimiento, también es cierto que éstas no sólo encajan sino que van más allá, llevando cada categoría de dicho modelo al extremo. Robert Thompson empezaba su texto afirmando que la televisión de calidad es aquella que se define por lo que no es, pues no es como otros productos que se hayan visto con anterioridad y, de hecho, es difícil pensar en un referente para series como *Oz* (HBO, 1997-2003). Igualmente, ahora ya no sólo se piensa en los responsables de otorgar a las series ese pedigrí de calidad como artistas, sino que además la figura del autor está en alza, como sucede con Joss Whedon, Alan Ball, J.J. Abrams o Ronald D. Moore. En cuanto al reparto, éste sigue siendo amplio y variado, pero la cuestión, ahora, parece estar en dar otra vuelta de tuerca y presentar a unos personajes más bizarros y estrambóticos, como detectives Rust Cohle y Marty Hart de *True Detective*. Todas las series se cimientan ahora en la memoria de sus propios relatos, por lo que éste ya no sólo es un parámetro definitorio de la televisión de calidad. Asimismo, y dada la incipiente complejidad

¹⁰⁰ THOMPSON, R. J. Preface to *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. Op. cit., p. xvii.

narrativa a partir de la cual se construyen muchas tramas, es necesario apelar a los mecanismos de memoria del espectador más que nunca, tal y como sucede en *Veronica Mars* (UPN/CW, 2004-2007). La hibridación de géneros ha dejado de ser una herramienta singular a partir de la cual generar programas novedosos; ahora algunas series, como *LOST* (ABC, 2004-2010), se permiten explorar géneros diferentes en cada una de sus temporadas. Del mismo modo, los argumentos ya no se conforman con ser controvertidos, sino que muchos rozan el descaro, como la mayoría de las líneas argumentales de *Rescue Me* (FX, 2004-2011). Y no puede uno olvidarse de la audiencia, quien, cada vez más, busca experiencias que se salgan de los límites estrictamente televisivos llegando a alcanzar unos niveles de participación muy elevados, de nuevo un buen ejemplo se encuentra en *LOST*.

De este modo, y para dar respuesta, aunque de forma todavía preliminar, a la cuestión antes planteada -¿dónde se sitúa ahora el concepto de calidad?-, pienso que es muy posible que en los últimos años hayamos presenciado una apertura del concepto de calidad, en cuanto a que se ha democratizado su influencia. Por ejemplo, si utilizásemos una metáfora tomando como ejemplo el arte, aunque la obra 'Latas de Sopa Campbell' de Warhol es estética e ideológicamente distinta al 'Guernica' de Picasso, ambas son consideradas sin lugar a dudas obras de arte. Ambos se rigen por los mismos criterios evaluativos del arte, criterios que aceptan obras tan dispares como los ejemplos anteriormente citados, es por ello que pienso que es esencial que en la ficción televisiva se empiece también a pensar en el drama de calidad de una forma semejante. Como en los cánones artísticos, no se está refiriendo a que se establezcan diferentes categorías por las que medir la calidad, sino un mismo criterio que, como en el arte, sea capaz de variar orgánicamente con el paso del tiempo así como los contextos que se abren camino a su lado. Así, por ejemplo, deberíamos ser capaces de encontrar un criterio que nos permitiera concluir que, tanto *True Blood* como *Mad Men*, son productos de calidad a pesar de su gran disparidad estética, narrativa y formal.

Pero ésta es una cuestión a la que se intentará dar respuesta más adelante, cuando se haya estudiado con más detenimiento el modelo de televisión actual. Antes, un breve recorrido por las novedades y las modas de la programación actual.

3. TENDENCIAS DEL NUEVO PANORAMA TELEVISIVO

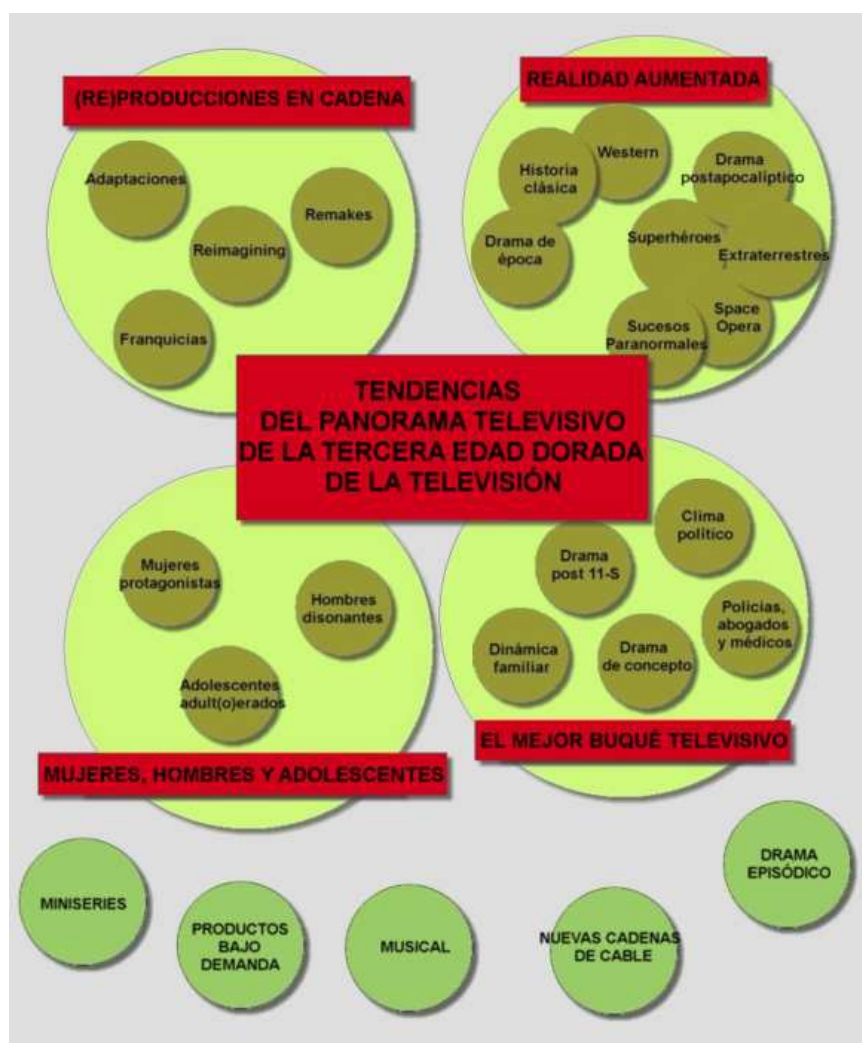
Un repaso al drama de la última década

*“Remember their faces, for one day you will tell your children and your grandchildren
that you served with such men and women as the universe has never seen.
And together, you'll accomplish the feat that will be told and retold down through the ages,
and find immortality as only the gods once knew”*
William Adama

El panorama televisivo norteamericano de finales de los años 90' se vió envuelto en un contexto de transformaciones tanto a nivel industrial, tecnológico como social, tal y como se mostraba en el capítulo anterior. Además, las demandas de la audiencia por recibir contenidos novedosos y las nuevas pautas de consumo, por ejemplo, han propiciado que la oferta televisiva deba adaptarse a nuevas necesidades. En este sentido, la ficción empieza a ofrecer productos marcados más que por la hibridación, por la falta de géneros definitorios –series que lo son todo (o nada) a la vez-, acentuada innovación y creatividad o nuevas formas de crear contenidos –remakes, spin-off, adaptaciones...-, suponiendo un avance y una reforma a la vez en las diferentes facetas del drama de calidad. Por ejemplo, la consolidación de las nuevas cadenas (tanto network como cable) permiten abrir el abanico de series y multiplicar los contenidos, se abre el mercado a nuevas fórmulas y experimentos narrativos, a contenidos arriesgados, se revitalizan los géneros o se apuesta por nuevos formatos. Todo ello legitimizando la ficción como forma de arte y abriendo las puertas a una nueva oferta de drama televisivo que definirá La Tercera Edad Dorada de la Televisión.

Así, en el presente capítulo se destacarán algunos de los títulos más representativos de la última década que mayor influencia han tenido en el medio, aquellos títulos que mejor nos permiten retratar y ejemplificar el nuevo modelo de ficción televisiva. Asimismo, cabe remarcar que este capítulo presentará de forma amplia y envolvente el conjunto de las novedades del drama más puntero, por lo que es posible que no se haga referencia a todas las series. Para ello, y en lugar de ceñirnos a un análisis por cadenas o fechas de estreno, se ha preferido realizar un análisis basado en las tendencias y las modas que han ido consolidando las nuevas formas de pensar, hacer y ver el nuevo drama de televisión; que se presentarán agrupadas en cuatro grandes esferas: (re)producción en cadena: adaptaciones, remakes y franquicias; realidad aumentada, drama histórico vs. géneros especulativos; mujeres protagonistas, hombres disonantes y adolescentes adult(o)erados; y el mejor buqué televisivo.

FIGURA 3. Tendencias del panorama televisivo de La Tercera Edad Dorada De La Televisión



Fuente: Elaboración propia.

3.1. (RE)PRODUCCIÓN EN CADENA: ADAPTACIONES, REMAKES Y FRANQUICIAS

La construcción de relatos no originales ha demostrado ser uno de los recursos más empleados para construir, de hecho, nuevos relatos. La reproducción de fórmulas ya existentes, la adaptación de textos, la modernización de títulos del pasado o la copia de productos de la competencia; son mecanismos que se han hecho mucho más visibles en los últimos años, aumentando no sólo la cantidad de títulos en pantalla sino también mejorando las fórmulas de reproducción y ofreciendo unos resultados de un mayor valor televisivo.

Empezando por los procesos de **adaptación**, algunas series, partiendo de novelas conocidas por algunos pero ignoradas por la gran mayoría, han conseguido un reconocimiento masivo tanto para ellas mismas como para las narraciones de las que partieron. Este es el caso de *Dexter* (Showtime, 2006-2013), *True Blood* (HBO, 2008-) y *Game of Thrones* (HBO, 2011-), las tres convertidas en series de culto que han conseguido llegar a una audiencia alejada de los círculos en los que se movían los lectores de las novelas originales, muy evidente sobre todo en los dos últimos casos, donde los relatos protagonizados por Sookie Stackhouse de Charlaine Harris y la saga de George R. R. Martin eran difícilmente conocidos fuera de los públicos femeninos asiduos a las novelas románticas o fantasía épica, respectivamente. *Dexter*, además, ha supuesto una renovación de la imagen de marca para el canal de cable premium Showtime, cuyos anteriores proyectos nunca se habían encontrado entre los favoritos de la crítica –*Lexx*, *Dead Like Me*, *Jeremiah*...-. Los tres casos han sido bien recibidos por la crítica y se han establecido como una cita casi obligada de la televisión, con tramas complejas y enigmas por resolver, personajes interesantes, especialmente las brillantes caracterizaciones de los tradicionalmente conocidos como ‘villanos’ –Dexter Morgan, Joffrey Baratheon...-, y con un estilo visual muy marcado.

También se deben tener en cuenta las adaptaciones procedentes del cómic, tanto en clave adolescente, *Smallville* (WB, 2001-2006; CW, 2006-2011) y *Arrow* (CW, 2012-), como la más adulta *The Walking Dead* (AMC, 2010-). Mientras que las dos primeras han supuesto una forma fresca de rejuvenecer a dos superhéroes de las viñetas, Superman y Green Arrow, respectivamente, la tercera es un caso bien distinto. Adaptación de la novela gráfica homónima de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard, la serie fue desarrollada por Frank Darabont, reconocido director de las películas *The Shawshank Redemption* (1994), *The Green Mile* (1999) y *The Mist* (2007), recibiendo por las dos primeras nominaciones a los

Oscars.¹⁰¹ Desde su estreno, la serie ha visto crecer su audiencia, llegando a ser en la premiere de su tercera temporada el drama de cable básico más visto de la historia (10.9 millones de espectadores).¹⁰² Con *The Walking Dead* se ha conseguido, por un lado, traer a la pantalla televisiva un subgénero altamente olvidado como es el del horror zombi, mostrando la representación gráfica de la muerte y la putrefacción de la carne y por otro, ha conseguido traer a televisión, a su manera, el tono y la madurez de las últimas adaptaciones cinematográficas de cómics de superhéroes como *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008) o *Man of Steel* (Zack Snyder, 2013).

El cine también es fuente de inspiración para algunas series. Este es el caso de *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* (FOX, 2008-2009), adaptación de las películas de ciencia-ficción *The Terminator* (James Cameron, 1984) y *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron, 1991) que se pensó como continuación directa de la segunda entrega cinematográfica. La serie arranca con Sarah Connor (Lena Headey) su hijo adolescente John Connor (Thomas Dekker), futuro salvador de la humanidad, llevando una vida aparentemente normal hasta que, en el piloto, un Terminator enviado desde el futuro para acabar con la vida de John les obliga a saltar de 1999 a 2007 con la ayuda de otro Terminator, Cameron (Summer Glau), enviado por el John del futuro para proteger a su encarnación del pasado. El esfuerzo narrativo de la serie para fiel a la mitología del relato original le valió el reconocimiento de los medios y la audiencia, pero no fue suficiente para competir con los fuertes dramas estrenados también ese año,¹⁰³ a pesar de las fuertes interpretaciones de Lena Headey como Sarah Connor y la siempre icónica Summer Glau como la terminator Cameron. Los bajos niveles de audiencia de la segunda temporada y cierta languidez en el ritmo narrativo fueron suficientes para no renovar la serie con una tercera temporada, no obstante, los últimos episodios¹⁰⁴ y especialmente el último capítulo, 'Born to Run' (2.22), sorprendieron con un gran salto cualitativo con respecto al resto de la temporada y llevaron a la narración en una dirección completamente diferente e infinitamente más interesante, el John Connor adolescente es enviado al futuro dominado por las máquinas. Más suerte corrió la también adaptada del cine –adaptada a su vez de la novela *Friday Night Lights: A Town, a Team, and a Dream* (1990) de H. G. Bissinger- el drama sobre adolescente (que no drama adolescente) *Friday Night Lights* (NBC, 2006-2011). La serie, creada por Peter Berg,

¹⁰¹ Mejor guión adaptado por *The Shawshank Redemption* y mejor película y guión adaptado por *The Green Mile*.

¹⁰² Disponible en <<http://insidetv.ew.com/2012/10/15/walking-dead-season-3-premiere-ratings/>>.

¹⁰³ *Fringe*, *True Blood*, *Breaking Bad* o *Sons of Anarchy*, entre otras.

¹⁰⁴ 2.18 'Today is the Day I', 2.19 'Today is the Day II', 2.20 'To the Lighthouse', 2.21 'Adam Raised a Cain' y 2.22 'Born to Run'.

responsable también de la versión cinematográfica y de otras películas como *The Kingdom* (2007), *Hancock* (2008) o *Battleship* (2012), narra el día a día de un equipo de instituto de fútbol americano, los Panthers de Dillon, y cómo éste es el centro sobre el cual gira toda una pequeña comunidad rural de Texas. A través de los personajes, sobre todo del entrenador Eric Taylor (Kyle Chandler) y su familia, la serie explora muchos asuntos relacionados con la cultura americana contemporánea, dedicando especial atención a la población joven y a familias de clase obrera más desfavorecidas –Matt Saracen que vive con su abuela que sufre demencia, Tyra Collette y su hermana stripper, Tim Riggins vive con su hermano mayor tras ser abandonados por sus padres...-. A pesar de las críticas positivas¹⁰⁵ y un asentado grupo de seguidores, los bajos índices de audiencia hicieron peligrar la renovación de la serie casi con cada nueva temporada para finalmente ser cancelada tras la quinta. Con lo que debemos quedarnos, sin duda, es con una serie que en su gran mayoría ha sido excepcional, a pesar de presentar algunos altibajos en sus tramas –el asesinato cometido por Landry y Tyra en la segunda temporada, por ejemplo-. *Friday Night Lights*, a lo largo de su emisión, supo equilibrar una narración intensa y emotiva con momentos más distendidos totalmente deliciosos. Estoy pensando en dos episodios de la primera temporada, el piloto (1.01) y ‘Mud Bowl’ (1.20). Por un lado, el piloto, además de establecer el tono, los escenarios y los personajes, es un claro ejemplo de episodio con alta carga emotiva, pues cuando todo parecía señalar que la serie iba a ser otro de las muchas ficciones sobre el mundo de los deportes y sus seguidores, el episodio da un giro y en el partido que se juega al final del capítulo, el primer partido del entrenador Tylor a la cabeza de los Panthers, el quarterback estrella sufre una grave lesión que le dejará paralítico, en una secuencia final memorable: el jugador estrella tendido en el suelo, inmóvil, los parámetros atendiéndole, la ambulancia que llega en la lejanía, su madre llorando a su lado, su novia animadora preguntándose por qué no se está moviendo, silencio en el campo, el equipo rival con la rodilla en el suelo, silencioso y el público alzando las manos con los dedos cruzados en señal de apoyo. Por otro lado, ‘Mud Bowl’ se sitúa en el lado opuesto del espectro, un episodio aparentemente sencillo que se torna en un relato genial. Ante la falta de cohesión en el equipo y un contratiempo que aparentemente les impedirá jugar un partido en casa, perdiendo la ventaja que ello supone; el entrenador Tylor tomará la decisión de crear un estadio en medio de la nada. Este planteamiento ofrecerá algunas escenas difíciles de olvidar, como el entrenador exponiendo a

¹⁰⁵ *Friday Night Lights* fue galardonada con un Peabody Award en su 66 edición y recibió varias nominaciones en los Emmy Award (2007, 2008, 2010 y 2011) en sus categorías principales, ganando en 2011 el Emmy a mejor actor principal en serie dramática (Kyle Chandler) y mejor guión de serie dramática (Jason Katims).

su mujer su plan de construir un campo en medio de una pradera rodeado de vacas ('Mud Bowl', 1.20); los jugadores equipándose con palas, cuerda, pintura y todo tipo de materiales para construir ellos mismos el campo de juego; y el partido final, con el improvisado campo convertido en barrizal por culpa de la lluvia.

Finalmente, y a modo de apunte, se debe destacar una de las tendencias más recientes, series cuyo relato original se encuentra en el mundo de los cuentos tradicionales. Las networks, cada una a su manera, han presentado sus propias propuestas, *Grimm* (NBC, 2011-), *Once Upon a Time* (ABC, 2011-) y *Elementary* (CBS, 2012-). Mientras *Grimm*, basado en los relatos de los hermanos Grimm, y *Elementary*, una renovación del Holmes y Watson de Sir Arthur Conan Doyle, parten de la fórmula del drama policial y detectivesco y se refieren de forma muy sutil a sus relatos originales; *Once Upon a Time* establece una relación más fuerte y directa con su material de origen. Así, a través de los flashbacks que aparecen de forma regular en cada episodio, el espectador es testigo de una relectura de los cuentos de Blancanieves y los Siete Enanitos, Cenicienta, Caperucita Roja y la abuelita, Geppetto y Pinnocchio o el Sombrerero Loco, entre otros.

Existe otro tipo de adaptación, esta vez dentro del mismo medio y por lo tanto más en la línea del **remake**, heredada de la vieja costumbre norteamericana de rehacer las ficciones extranjeras con sus propios medios y profesionales en lugar de limitarse a doblarlas. No obstante, algunos títulos han evidenciado que ésta no es una práctica sin fundamento y que, ciertamente, puede resultar en dramas más que válidos. Partiendo de originales reconocidos por la crítica en sus países de origen, tanto las cadenas de cable como las networks han sabido entrar en este juego de reproducciones con productos que, en su mayoría, han llegado a ser grandes éxitos de la ficción televisiva. El Reino Unido, fuente de materia prima de productos de ficción, ha creado algunas de las series más interesantes de la última década y de las que la industria norteamericana ha sabido sacar partido. *Life on Mars* (ABC, 2008-2009), adaptación de la serie británica del mismo nombre (BBC, 2006-2007) ganadora de dos Emmy internacionales al mejor drama en 2006 y 2008 narra la historia de un agente de policía que a raíz de un accidente de coche despierta en los años 70'. Ambos relatos siguen un mismo camino con toques de misterio y ciencia-ficción pero llegan a un desenlace completamente diferente; mientras que la serie británica acaba revelando que ese salto en el tiempo era

producto del estado de coma del agente tras el accidente,¹⁰⁶ en la serie de la ABC se revela que todo lo sucedido era producto del sueño inducido por el ordenador de abordo a los tripulantes de la primera nave tripulada en misión a Marte en el año 2035.

Un caso más reciente es la adaptación de la también británica *Shameless* (Channel 4, 2004-) ganadora de un BAFTA en el 2005 al mejor drama sobre una familia disfuncional en la que es normal ver a niños de diez años bebiendo cerveza o estudiantes de instituto practicando felaciones bajo la mesa. La versión norteamericana desarrollada por John Wells – creador de *ER* (NBC, 1994-2009), *Third Watch* (NBC, 1999-2005) y showrunner de *West Wing* (NBC, 1999-2006) en sus tres últimas temporadas- para Showtime y emitida desde 2011 ha seguido fiel a las raíces de la serie original, lo que le ha valido dos nominaciones a los Emmy a Joan Cusack en la categoría de mejor actriz de reparto por su papel como Sheila Jackson, la neurótica vecina que hace meter a sus visitas el calzado en bolsas de plástico y con peculiares gustos sexuales. Se deben destacar también las interpretaciones de William H. Macy como Frank Gallagher, alcohólico padre de familia que vive de pensiones por invalidez conseguidas timando al estado; y Emmy Rossum como Fiona Gallagher, la mayor de los seis Gallagher y la verdadera figura parental de la familia, preocupándose de que sus hermanos menores desayunen, vayan al colegio y se paguen las facturas, aunque sea con dinero procedente de trapicheos.

De origen danés y seguramente a raíz del interés de la industria por las producciones escandinavas tipo *Millenium: The Man Who Hated Women* (Niels Arden Oplev, 2009) – adaptada a su vez del libro de Stieg Larsson-, llegaría *The Killing* (AMC, 2011-), adaptación de la ganadora de un BAFTA (2011) a mejor serie dramática, *Forbrydelsen* (DR1, 2007-). La narración se inicia tras el asesinato de la adolescente Rosie Larsen y se centra en tres tramas entrelazadas, la investigación policial, el sentimiento de pérdida de la familia Larsen y sus intentos de sobrellevarla, y las fluctuaciones que sufre la campaña a la alcaldía del concejal Darren Richmond al encontrarse el cuerpo de la joven en el maletero de uno de sus coches. Mientras que la parte policial de la serie es uno de sus puntos fuertes, con enigmas y mapas de pistas que enganchan al espectador episodio tras episodio, y con una investigación policial a la vieja usanza de *Law & Order*; son los personajes los que sorprenden al espectador, sobre todo las fuertes interpretaciones femeninas de Mireille Enos como la detective Sarah Linden, protagonista y detective principal del caso y Michelle Forbes como Mitch Larsen, la madre de

¹⁰⁶ El verdadero desenlace se conocerá en su serie secuela, *Ashes to Ashes* (BBC, 2008-2010), donde tras sus tres temporadas se desvelará que en realidad el mundo de ambas series era un purgatorio para policías y que todos los oficiales que fueron apareciendo a lo largo de ambas series estaban muertos.

Rosie, ambas actrices nominadas a los Emmy por su papel.¹⁰⁷ La serie parece no haber aguantado muy bien el cambio de su centro de interés de su tercera temporada, donde los detectives Linden y Holder se enfrentarán a un nuevo caso, no obstante, la tercera temporada nos ha dejado muy buenos momentos como el episodio de ‘Six Minutes’ (3.10), donde Linden pasa las últimas horas de vida del condenado a muerte Ray Seward o la genial interpretación de Peter Saargard del falsamente condenado asesino.

In Treatment (HBO, 2008-2010) supuso una apuesta interesante por lo que a las posibilidades narrativas del drama se refiere al presentar su relato en formato corto, entre veinte y treinta minutos, más típico de la sitcom. Adaptación de la israelí *Be Tipul* (HOT3, 2005-2008) desarrollada por Rodrigo García, se centra como en su original en el terapeuta Paul Weston (Gabriel Byrne) y sus sesiones semanales con los pacientes además de las suyas propias con su supervisora clínica. La serie dedicaba cada episodio a uno de los pacientes y que a su vez cambiaban con cada una de las temporadas, desde adolescentes suicidas, parejas en crisis o enfermos crónicos. Esta mirada hacia la intimidad de una sesión de terapia, la forma dramatizada y estilizada de lo que vienen a ser los programas de telerealidad, resultó ser todo un éxito para la crítica, recibiendo varias nominaciones a los Emmy y consiguiendo el Golden Globe a mejor actor en serie dramática y el Peabody Award (2009). Finalmente, destacar la serie que seguramente más repercusión ha tenido en los tres últimos años, *Homeland* (Showtime, 2011-), que ha arrasado en los Golden Globe y Emmy Award en sus tres temporadas emitidas hasta el momento.¹⁰⁸ Desarrollada por los productores de *24* (FOX, 2001-2010) Howard Gordon y Alex Gansa a partir del también drama israelí *Hatufim/Prisoners of War* (Channel 2, 2009-2012) de Gideon Raff,¹⁰⁹ la serie se inicia con la liberación de Nicholas Brody (Damian Lewis), marine norteamericano prisionero de guerra de al-Qaeda durante ocho años, y la convicción de Carrie Mathison (Claire Danes), agente de la C.I.A., de que éste ha sido convertido a la causa islamista durante su captura y que ahora es una amenaza para los Estados Unidos; se crea así una trama complicada a partir del juego de espías, políticas, mentiras y alianzas. A parte de algunas tramas superficiales que no hacen más que desviar la atención de lo verdaderamente interesante,¹¹⁰ *Homeland* presenta una narración llena de giros inesperados y momentos llenos de tensión que enganchan al

¹⁰⁷ La serie también sería nominada en los Emmy al mejor guión de serie dramática por su episodio piloto, escrito por la creadora de la serie, Veena Sud.

¹⁰⁸ Mejor serie dramática, actriz y actor principal (2012 y 2013).

¹⁰⁹ Premio de la Academia Israelí a la mejor serie dramática (2010).

¹¹⁰ Véase los esfuerzos de la mujer de Brody por ocultarle su aventura con el mejor amigo de éste durante sus años de cautiverio durante los cuales había sido dado por muerto o el atropello y fuga de un peatón por parte de la hija de Brody y su amor de instituto.

espectador en cada momento, sobre todo, todo lo relacionado con el personaje de Carrie, genialmente interpretado por Claire Danes, y derivados de sus sentimientos hacia Brody y su desorden bipolar. Especialmente interesantes son el episodio piloto, por hacer que el espectador entre en el juego casi sin darse cuenta, y los episodios que cierran cada temporada, ‘Marine One’ (1.12) y ‘The Choice’ (2.12), pero especialmente éste último,¹¹¹ donde se evidencia que la serie tiene tirada y que, una vez eliminada la amenaza de Abu Nazir, encuentra un nuevo y más excitante camino, si cabe, por el que Brody se da a la fuga tras serle atribuido el ataque bomba en las instalaciones de la C.I.A. que ha acabado con centenares de altos cargos y con la firme promesa de Carrie de limpiar su nombre. Asimismo también algunos capítulos más aislados por lo que a su relato se refiere, se han destacado notablemente. Entre ellos, ‘The Weekend’ (1.07), donde Carrie y Brody realizan una escapada aparentemente romántica en la que se mostrarán las verdaderas caras el uno al otro amándose y traicionándose por igual, y ‘Beirut is Back’ (2.02), más apoyado en la acción y con secuencias llenas de movimiento en el intento de capturar a Abu Nazir.

En el ámbito de la adaptación también han sido tendencia en esta nueva etapa televisiva, aunque con diferentes niveles de éxito, las series que se crean a partir del ‘**reimagining**’ de otras series del pasado, esto es, una mecanismo por el que se actualizan antiguas ficciones para atraer a un nuevo público, renuevan los discursos narrativos, estéticos o temáticos y realiza cambios sustanciales respecto al material original. Como se mostrará en la tercera parte de la presente investigación, *Battlestar Galactica* (SyFy, 2003-2009) es uno de los casos donde esta fórmula narrativa ha resultado ser más interesante, no obstante también se deben tener en cuenta *Bionic Woman* (SyFy, 2007), intento fallido de revivir la serie de ciencia-ficción de los años 70’; *Nikita* (CW, 2010-), una serie sobre una agencia del gobierno encargada de reclutar a adolescentes para convertirlas en asesinas basada en la serie *La Femme Nikita* (USA Network, 1997-2001) y la película francesa *Nikita* (Luc Besson, 1990); *Dallas* (TNT, 2012-), continuación del famoso culebrón de los años 80’ situado veinte años después del original y centrándose en los hijos ya adultos de los míticos J. R. y Bobby Ewing; y la hasta ahora más celebrada *Hawaii Five-O* (CBS, 2010-). Esta actualización del drama policial homónimo –*Hawaii Five-O* (CBS, 1968-1980)- ha sido desarrollada por Peter M. Lenkov, Alex Kurtzman y Robert Orci, estos dos últimos colaboradores habituales tanto en cine como co-guionistas en *Mission: Impossible III* (J. J. Abrams, 2006) o *Transformers*

¹¹¹ Juntamente con los episodios que lo preceden, ‘Broken Hearts’ (2.10) e ‘In Memoriam’ (2.11).

(Michael Bay, 2007), como en televisión con *Alias* (ABC, 2001-2006) y *LOST* (ABC, 2004-2010). La serie ha conseguido situarse entre los mejores ‘police procedural’ de la última década y a pesar de ser más entretenida que trascendente, la serie está en el radar de la crítica con la nominación de Scott Caan a los Golden Globe como mejor actor secundario en serie dramática (2011) por su papel como el detective Danny Williams.

Por último, en la era de las reproducciones y fotocopias no debe sorprender ya encontrar parecidos más que razonables entre series; de hecho, en esta nueva etapa de ficción televisiva, las series cortadas con un mismo patrón son celebradas como auténticas novedades, nos estamos refiriendo aquí a las **franquicias** televisivas.¹¹²

El primer caso que debe tenerse en consideración es la serie con más reproducciones de la última década, la ya mítica *Law & Order* (NBC, 1990-2010), creada por el veterano Dick Wolf y que ha producido hasta la fecha cuatro regeneraciones: *Law & Order: Special Victims Unit* (NBC, 1999-), *Law & Order: Criminal Intent* (NBC, 2001-2011), *Law & Order: Trial by Jury* (NBC, 2005-2006) y *Law & Order: Los Angeles* (NBC, 2010-2011). Toda la franquicia, iniciada ya hace más de veinte años, presenta unos fuertes rasgos de identidad que facilitan al espectador la tarea de identificar a cualquiera de las cinco series como perteneciente a *Law & Order*. De entre estos rasgos comunes debe destacarse la misma premisa narrativa, el proceso de resolución del crimen desde el doble punto de vista de la policía y de la fiscalía que enjuicia a los culpables, historias que a menudo estaban inspiradas en acontecimientos reales sacados de los titulares de la prensa tal y como se advertía en pantalla –<<The story you are about to see was partially inspired by a true story>>-. Cada serie parte de una base común, el protagonista de la narración siempre es el caso, el sistema y el proceso de resolución, el escenario emblemático de Nueva York –menos en la brevísima *Law & Order: Los Angeles*-, créditos de entrada con ligeras variaciones de la misma melodía y los títulos en pantalla que informan del donde y el cuando de los hechos visualizados; encontrando la única diferencia entre los títulos sería el tipo de crímenes de los que se encarga cada unidad policial (víctimas especiales, crímenes violentos...). La saga en su totalidad siempre ha sido más que bien recibida por la audiencia y la crítica, sobre todo en su encarnación original, con treinta y dos nominaciones a los Emmy. No obstante, sería *Law &*

¹¹² Me refiero aquí a las series clonadas en mayor o menor grado y no a esas otras franquicias que surgen del spin-off pero que dan como resultado productos muy diferentes. Por ejemplo, *The X-Files*, *The Lone Gunmen* y *Millenium* pertenecen al mismo mundo narrativo creado por Chris Carter, pero cada serie es diferente. Lo mismo sucedería con otras series que se conectan mediante el uso del crossover, como *ER* y *Third Watch* o *CSI*, *Without a Trace* y *Cold Case*.

Order: Special Victims Unit el verdadero éxito de la franquicia, llegando a superar a la serie original con su protagonista femenina, Mariska Hargitay, recibiendo el Golden Globe (2005) y el Emmy (2006) a la mejor actriz de serie dramática por su interpretación de la agente Olivia Benson, además de otras múltiples nominaciones en los certámenes principales del medio.

El segundo caso y el verdadero boom de la reproductibilidad de la televisión es la franquicia creada por Anthony E. Zuiker y producida por Jerry Bruckheimer: *CSI* (CBS, 2000-), *CSI: Miami* (CBS, 2002-2012) y *CSI: New York* (CBS, 2004-2013). Estas tres series, además, fueron las encargadas de renovar y poner de moda los ‘police procedurals’, estilizando los procesos del análisis forense por medio de detalladísimos zoom in a través de agujeros de bala o heridas de arma blanca hasta el interior del cuerpo, vistosas panorámicas de fibras analizadas al microscopio que llenan la pantalla a todo color, pruebas de balística desaceleradas hasta el punto de poder ver las ondas en el aire y patrones de manchas de sangre a la altura de un Pollock. Secuencias todas ellas que se acompañan al ritmo de cortes musicales a todo volumen. Las tres series clónicas nunca estuvieron entre las preferidas de la crítica¹¹³ pero por su cuidado diseño de producción y por resultar ser un buen entretenimiento efectista, se convirtieron en verdaderos éxitos de audiencia, llegando a producirse el conocido como ‘efecto CSI’ por el que se creaban falsas expectativas ante las posibilidades de las técnicas forenses por el que todo el mundo se pensaba un experto y esperaba más del análisis de muestras de ADN, por ejemplo, de lo que las auténticas técnicas podían ofrecer.¹¹⁴ No obstante, se debe remarcar que ambos proyectos, aun respondiendo aparentemente a un mismo patrón, no producen el mismo efecto y, por lo tanto, no serán series iguales. Mientras que en *CSI* se apuesta por la forma en *Law & Order* se apuesta por los contenidos, evidenciando una el proceso forense y la otra la investigación detectivesca. Y aunque las series de Zuiker presentan elementos de diferenciación como la paleta de colores –verde, amarillo y azul- y los escenarios –las Vegas, Miami y Nueva York-, el resto de los elementos de producción trabajan para homogeneizar las tres series. Wolf, por su parte, dota a cada una de sus series de identidad propia que aun compartiendo un mismo patrón, el punto de vista policial y judicial, crea contenidos nuevos capaces de otorgar valor narrativo y distinción a cada título.

¹¹³ Marg Helgerberger y William Petersen han sido nominados en varias ocasiones en los Golden Globe a mejor actor y actriz de serie dramática y en el 2001 *CSI* sería nominada a un Emmy a mejor serie dramática.

¹¹⁴ Disponible en <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=958224>.

Se debe comentar algo curioso en referencia a este tipo de series porque en una etapa en la que se celebra la serialidad de las tramas fuertemente en continuidad, series con una marcada estructura episódica como las acabadas de comentar gozan igualmente de una buena acogida por parte del público. Lo mismo sucede con el último caso que vamos a presentar; se trata de la franquicia más reciente, más exitosa y más completa, la creada por el artesano del medio Donald P. Bellisario¹¹⁵ a modo de spin-off de la serie *JAG* –‘Ice Queen’ (8.20) y ‘Meltdown’ (8.21), *NCIS* (CBS, 2003-), drama policial sobre un equipo de agentes especiales del Servicio de Investigación Criminal de la Marina que se encarga de casos criminales que implican a las fuerzas armadas de los Estados Unidos, y su serie hermana *NCIS: Los Angeles* (CBS, 2009-).¹¹⁶ *NCIS* es un caso peculiar pues cuenta con ese pedigrí a lo *Law & Order* y por ser un fenómeno de masas como *CSI*. Así, en sus ya más de diez años en emisión ha conseguido establecerse como un drama sólido a través de sus personajes y las tramas secundarias. El equipo del NCIS capitaneado por el carismático Leroy Jethro Gibbs (Mark Harmon), francotirador de los marines y cuatro veces divorciado (siempre pelirrojas), está formado por los agentes Tony DiNozzo (Michael Weatherly), mujeriego y amante del cine, Timothy McGee (Sean Murray), nerd informático y autor de best-sellers, Ziva David (Cote de Pablo), antigua agente del mossad, Abby Sciutto (Pauley Perrette), la gótica y tatuada técnico forense, y Donald ‘Ducky’ Mallard (David McCallum), veterano médico forense a quien le encanta explicar batallitas y suele hablar con sus cadáveres. Igualmente, los personajes secundarios tienen un papel destacado y sus intervenciones son esperadas por los seguidores de la serie de forma entusiasta, como sucede con el agente del F.B.I. Tobias Fornell (Joe Spano), divorciado de una de las exmujeres de Gibbs, el agente retirado Mike Franks (Muse Watson) y el director del mossad y padre de Ziva, Eli David. Todos ellos creadores de momentos deliciosos para la audiencia como las alusiones a películas que cualquier escena le sugiere a DiNozzo, las collejas de Gibbs cada vez que alguno de sus agentes le decepciona, los Caf-Pow de Abby, los soliloquios del doctor Mallard sobre los temas más insólitos, las dificultades con el idioma de Ziva recién llegada de Tel Aviv, las conversaciones en el ascensor de la oficina tras accionar la parada de emergencia, los “gear up!” de Gibbs y todo el resto de momentos demasiados para mencionarlos aquí. Como se comentaba más arriba, las tramas secundarias que se suceden de forma dilatada en el tiempo y en paralelo a las tramas episódicas relacionadas con el caso que se investiga en cada episodio, es otro de los puntos

¹¹⁵ Creador de las míticas series *Magnum P.I.* (CBS, 1980-1988), *Quantum Leap* (NBC, 1989-1993) y *JAG* (CBS, 1995-2005).

¹¹⁶ Desarrollada por Shane Brennan, productor de *NCIS*.

fuertes de la serie. Fueron especialmente interesantes el tiempo que Gibbs permaneció de baja tras un grave accidente,¹¹⁷ la separación y reagrupación del equipo¹¹⁸ o la aparición, muerte y consecuencias del agente de Hamas y hermano de Ziva, Ari Haswari.¹¹⁹ A pesar de todo, *NCIS* es, sobre todo, (buen) entretenimiento¹²⁰ y esto le ha permitido obtener una audiencia que no hace sino crecer año tras año, no bajando de los 19 millones de espectadores desde su séptima temporada (2009-2010), proclamándose serie favorita para los norteamericanos en 2011¹²¹ y llegando a los 25 millones de espectadores en el episodio “Shiva” (10.12).¹²²

3.2. REALIDAD AUMENTADA: DRAMA HISTÓRICO VS. GÉNEROS ESPECULATIVOS

La segunda gran corriente en la ficción televisiva de los últimos diez años se relaciona con dos visiones enfrentadas de la propia realidad, una realidad, podría decirse, más real que la realidad, por un lado, y una versión de la realidad deformada o de realidad oculta, por otro. Esto se materializa en dos tipologías de series, las que acuden a la propia historia de la humanidad recuperando sus episodios más sórdidos o atractivos y las que recuperan todas esas otras historias sobrenaturales, misteriosas o terroríficas que perciben una realidad más sensorial.

Entre las series centradas en transmitir un relato de carácter más o menos histórico, se encuentra un primer gran bloque que se sirve de la **vieja historia** como marco de referencia. Así, y lejos de lo que fuera allá por los años 70' la británica *I, Claudius* (BBC2, 1976), se encuentran *Rome* (HBO, 2005-2007), *The Tudors* (Showtime, 2007-2010), *Spartacus* (Starz, 2010-2013) y *The Borgias* (Showtime, 2011-), todas ellas basadas en momentos clave de la historia como la creación del Imperio Romano, el asesinato de Julio César o la lucha por el poder entre Octavio Augusto y Marco Antonio; el reinado de Enrique VIII, su escisión de la Iglesia Católica y sus muchos matrimonios; la historia de Espartaco, el gladiador tracio, desde su captura hasta la rebelión que lidera entre los esclavos para luchar por su libertad ante

¹¹⁷ ‘Hiatus I’ (3.23), ‘Hiatus II’ (3.24) y ‘Shalom’ (4.01).

¹¹⁸ ‘Judgement Day I’ (5.18), ‘Judgement Day II’ (5.19), ‘Last Man Standing’ (6.01) y ‘Agent Afloat’ (6.02).

¹¹⁹ Desde su primera aparición en ‘Bête Noire’ (1.16), su asesinato en ‘Kill Ari’ (3.02) y la verdad sobre su asesinato en ‘Aliyah’ (6.25).

¹²⁰ BELLISARIO, D. P. Citado en LONGWORTH, J. *Op. cit.*, p. 129.

¹²¹ Disponible en <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/05/05/ncis-voted-americas-all-time-favorite-tv-show-two-and-a-half-men-bones-house-several-current-shows-rank/91686/>>.

¹²² Disponible en <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2013/01/22/ncis-tops-25-million-viewers-for-first-time/166187/>>.

la República de Roma; y la dinastía de los Borgia encabezados por el patriarca nombrado Papa Alejandro VI y su acumulación de poder en Roma, respectivamente.

A pesar de haberse tomado algunas licencias narrativas, todas estas series fueron bien recibidas y llegaron a estar nominadas a varios premios de la crítica. En el caso de *Rome*, por ejemplo, esta fue un éxito tanto para HBO como la BBC, ambas encargadas de la co-producción; y con dos nominaciones a los Golden Globe por mejor serie dramática y actriz de reparto a Polly Walker por su papel de Atia de los Julio (2005). Igualmente, todas ellas han recuperado algunos rostros conocidos del medio como Jeremy Irons (Papa Alejandro VI), Sam Neill (Cardenal Thomas Wolsey, Arzobispo de York), John Hannah (Quintus Léntulus Batiatus) o Lucy Lawless (Lucrecia).

De estas cuatro series, *Spartacus* merece especial atención por varios motivos, pues aunque narrativamente es similar al resto, algunas características de su producción son llamativas. Su creador, Steven S. DeKnight, colaborador en otras series como *Smallville*, *Buffy the Vampire Slayer*, *Angel* y *Dollhouse*, ha dotado a la historia de contenidos muy violentos y escenas de sexo explícito. Las luchas de gladiadores, por ejemplo, están repletas de momentos en los que las extremidades son rebanadas, fluyen ríos de sangre, y espadas y lanzas son clavadas a ritmo ralentizado de forma feroz. A la estilización de las escenas de enfrentamientos se le debe sumar también un diseño visual muy acentuado, con colores saturados y una edición artificiosa. Asimismo, la narración se estructura de forma interesante al entenderse cada temporada como capítulos independientes de un mismo relato. Por eso, pueden permitirse que la primera, tercera y cuarta temporada, sobretituladas *Blood and Sand*, *Vengeance* y *War of the Damned*, respectivamente, se sucedan en continuidad centrándose en el personaje de Espartaco; mientras que la segunda, *Gods of the Arena*, se plantea como una precuela y narra la historia de la casa Batiatus y la ciudad de Capua antes de la llegada de Espartaco, centrándose en el personaje de Quintus Léntulus Batiatus.

El segundo grupo de dramas históricos retoma un género que, a diferencia de los casos anteriores, hacía tiempo que no se veía en televisión, el western. Aun siendo uno de los géneros por excelencia de la ficción televisiva de los años 50' y 60' con títulos tan recordados como *Gunsmoke* (CBS, 1955-1975), *Rawhide* (CBS, 1959-1965), *Bonanza* (NBC, 1959-1973), *Wild Wild West* (CBS, 1965-1969) o la más tardía *Little House on the Prairie* (NBC, 1974-1983), el western prácticamente desapareció de la pequeña pantalla durante las décadas siguientes a pesar de la entrañable y culebrónica *Dr. Quinn, Medicine Woman* (CBS, 1993-1998) y la largamente olvidada *The Magnificent Seven* (CBS, 1998-2000). Pero con la llegada

del nuevo siglo y esta nueva etapa televisiva, no sólo se retoma el género sino que además se actualizan sus fórmulas para ofrecer un producto radicalmente distinto a los de épocas pasadas.

Deadwood (HBO, 2004-2006), creada, producida y guionizada por David Milch, trata sobre el asentamiento y posterior ciudad de Deadwood durante su anexión a Dakota del Sur hacia el 1877 y se centra, sobre todo, en ese proceso de creación de un nuevo territorio surgido de la nada relacionado con muchos otros temas como la inmigración, la prostitución, la violencia o la política; y siempre con la búsqueda de oro ocupando un lugar importante en la narración. Para cimentar la base histórica de su narración, Milch se ayudó de los diarios y periódicos de la época y recurrió a los verdaderos protagonistas de la historia, aunque con algunas licencias biográficas, para completar el reparto. Seth Bullock (Timothy Olyphant), Al Swearengen (Ian McShane), Wild Bill Hickock (Keith Carradine), Sol Star (John Hawkes), Calamity Jane (Robin Weigert), E. B. Farnum (William Sanderson) o Charlie Utter (Dayton Callie), entre otros, fueron los verdaderos protagonistas de la historia. Gracias a la determinación de Milch, con la formación de haber trabajado en otros grandes títulos del medio como *Hill Street Blues* o *NYPD Blue*, de ser fiel a ese momento y de conseguir retratar esa realidad, o mejor dicho, sensación de esa realidad más real que la realidad, es decir, tras la distorsión en la concepción de una época en las *Bonanza*, *Dr. Quinn* y derivados; *Deadwood* consigue desbancarse y ofrecer una visión del lejano oeste más cercana a la que realmente fue. Calles hechas barrizales, burdeles en los que anidan las infecciones, personajes que viven embriagados las veinticuatro horas del día, guetos étnicos con sus propias leyes y formas y, en definitiva, la ruptura de los estereotipos ofrecidos hasta el momento. Otro elemento que nos acerca a la realidad son los diálogos, los que Milch escribe y reescribe hasta conseguir el mejor resultado, el que mejor refleja las formas de la época y los orígenes de los personajes. Este es el caso del lenguaje soez que emplean casi la totalidad de los personajes, donde palabras como ‘cocksucka’ o ‘fucking’ destacan tanto por lo vulgar de las expresiones como por su presencia casi permanente en cada intercambio verbal. Una de las muchas geniales escenas de *Deadwood* se encuentra en el capítulo ‘Mister Wu’ (1.10), donde tras ser robado un cargamento de opio del señor Wu, el cabecilla de la comunidad china de Deadwood propietario de los rollizos cerdos alimentados a base de cadáveres que necesitan ser escondidos, éste intenta explicar lo sucedido a Al Swearengen, el propietario del prostíbulo local y líder oficioso de la comunidad, con su menos que rudimentario inglés. El resultado es un hilarante diálogo en el que se recogen todos los puntos fuertes de Milch como guionista

Al: What is it, Wu?

Wu: (drawing) Tongyun – Tsok Tsai
Al: Now, the---this---this is one of you, huh?
Wu: Hough, Tong yun n tong yun (karate chop and slit across throat)
Al: Oh, the—this is him dead?
Wu: Au. Ho...Heyan.
Al: And these two.
Wu: Bok Gwai Lo...cocksucka!
Al: Yeah, glad I taught you that fuckin' word. These are whites, huh?
Wu: uh, white cocksucka! (Pulls out dope bag)
Al: Two white cocksuckers killed him and stole the dope that he was bringing to you.
Wu: White cocksucka! You, Swe'gen (gestures to the bag and Al)
Al: The dope that you were gonna fuckin' sell to me?
Wu: White cocksucka.
Al: These two white cocksuckers? Who the fuck did it?
Wu: Wu!
Al: Who, you ignorant fuckin' chink!
Wu: Wu?!
Al: Who?! Who?! Who stole the fucking dope?!
Wu: Cocksucka!
Al: Aw, Jesus. You listen to me, hmm? Listen. (Tugs ear) I (hand shadowing eyes, turns head side to side) find cocksuckers (Points to drawing). I find. (Repeats hand eye motion) I find dope (holds dope bag out) and cocksuckers (points to drawing) who steal (pulls dope bag to chest) fuckin' dope, huh? (Throws dope bag down)
Wu: Cocksucka.

Deadwood se estableció desde su primer episodio y hasta el final de su tercera temporada como un éxito para la crítica, quien dirigía sus alabanzas a la fuerza de los ya comentados diálogos y a la calidad del reparto y sus interpretaciones. Todo ello le valió varias nominaciones a mejor serie dramática tanto en los Emmy como en los Golden Globe e Ian McShane ganaría el Golden Globe al mejor actor de serie dramática por su interpretación del bastardo más interesante de la televisión, Al Swearengen (2005).

Más recientemente AMC ha presentado su propia visión del lejano oeste con *Hell on Wheels* (AMC, 2011-), un western ambientado en 1865 sobre la construcción de la Union Pacific del primer tren transcontinental de Estados Unidos y el asentamiento itinerante conocido como 'Hell on Wheels' formado por los trabajadores, prostitutas, mercenarios y demás profesionales que viajaban con la compañía esperando sacar partido de ella. A diferencia de la serie anterior, ésta toma como contexto un suceso histórico¹²³ sobre el que se crea una historia plenamente ficcionalizada en la que un ex-soldado de la Confederación, Cullen Bohannon (Anson Mount), se une al grupo de trabajadores para poder vengar la

¹²³ Los creadores de la serie, Joe y Tony Gayton, se nutrieron sobre todo de la serie documental *American Experience* (PBS, 1988-) y su capítulo sobre la construcción del tren en cuestión titulado 'The Transcontinental Railroad' (15.07) emitido el 27 de enero de 2003.

muerte de su mujer y su hijo a manos de soldados de la Unión. Aunque esta serie no haya despertado el interés de la crítica ni los medios como *Deadwood*, *Hell on Wheels* ha resultado ser todo un éxito para la AMC, al situarse como el segundo drama original más visto de la cadena (tres millones de espectadores de media) detrás de *The Walking Dead*, llegando a superar, por lo que a índices de audiencia respecta, a *Mad Men* y *Breaking Bad*.¹²⁴

La última tendencia de series de perspectiva histórica, a la que más cadenas se han sumado y la que ha ofrecido los títulos más reconocidos, corresponde a los **dramas de época**. Narraciones de larga tradición británica, la ficción norteamericana se ha sumado a esta corriente en la que decorados y vestuarios adquieren un papel central en el relato. Relatos que recuperan las diferentes edades del siglo XX y sus grandes momentos de cambio social como la Ley Seca, la Gran Depresión o la Guerra Fría, con las formas y costumbres sentidos como algo lejano pero que al mismo tiempo nos remontan al presente. En este marco histórico se crean relatos de ficción que, aun sabiendo de su artificio narrativo –estas series no están basadas en personajes o historias reales–, el espectador percibe acorde a la realidad del momento.

El ejemplo primigenio lo encontramos en la fantástica y misteriosa *Carnivàle* (HBO, 2003-2005), la serie creada por Daniel Knauf con aires a la enigmática *Twin Peaks* y con toques de *The Grapes of Wrath* de John Steinbeck. La serie narra dos historias conectadas entre sí, la del joven Ben Hawkins (Nick Stahl), con extraños poderes curativos, tras unirse a una feria ambulante; y la del predicador Justin Crowe (Clancy Brown), capaz de inculcar su voluntad en los demás y compartir visiones reveladoras con Ben. *Carnivàle* es el relato de algo extraordinario en plena década de los años 30', una época azotada por las repercusiones económico-sociales de la Gran Depresión y la larga sucesión de tormentas de arena (Dust Bowl) que causó estragos en la agricultura del país. Y aunque en la serie aparecen todo tipo de monstruos de feria como gigantes, mujeres barbudas, bailarinas siamesas, encantadores de serpientes o lectores del tarot, son más extraños aún los dos personajes protagonistas, el hermano Crowe y Ben Hawkins. La serie es interesante por su innovadora mezcla de historia norteamericana y el mundo de lo sobrenatural, relato mágico y religioso, discurso político-social de la época y las fuerzas de la naturaleza. Aunque la mitología de la serie es amplia y se entrelaza con los diferentes relatos de forma compleja, es la estética y el tratamiento visual lo que verdaderamente debe ser destacado de la serie, algo que queda reflejado ya en los créditos

¹²⁴ Disponible en <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2012/01/17/hell-on-wheels-season-finale-delivers-3-8-million-viewers-reigns-as-AMCs-second-highest-rated-original-series/116779/>>.

iniciales, al entrelazarse imágenes a todo color y de altísima calidad de una baraja de cartas del tarot que parecen cobrar vida en las que la cámara se adentra para evidenciar hasta el último detalle, entrelazadas con escenas de archivo en blanco y negro que retratan momentos de la época –el Ku-Klux Klan, Baby Ruth o Roosevelt-; que asientan el tono del relato y el tratamiento cinematográfico de éste. La serie resultó ser finalmente algo confusa, y aunque Knauf tenía un plan para dar respuesta a todas las incógnitas al final de una ya planeada sexta temporada, los bajos índices de audiencia fueron determinantes para su cancelación en su segunda temporada.

El drama de época se establecerá durante los años posteriores con las exitosas, cada una a su manera, *Mad Men* (AMC, 2007-) y *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-). *Mad Men* es una de esas series que vio la luz casi de milagro, pues su creador, Matthew Weiner, quien había trabajado en *The Sopranos* como guionista, vio como su piloto era rechazado por HBO y Showtime hasta que años después AMC, buscando un primer drama original para emitir que otorgara distinción a la cadena, mostraría interés por el proyecto. Y aunque *Mad Men* no ha llegado a un público masivo, pues hasta su quinta temporada (2012) no conseguiría superar los tres millones de espectadores, la serie ha resultado ser todo un éxito para la cadena gracias a todos los premios acumulados durante su recorrido, entre los que se incluyen cuatro Emmy (2008, 2009, 2010 y 2011) y tres Golden Globe (2007, 2008 y 2009) consecutivos a mejor serie dramática, así como diversas nominaciones a sus intérpretes, llevándose Jon Hamm el Golden Globe a mejor actor de serie dramática, y un centenar de nominaciones y premios en las entregas de galardones de los diferentes gremios del medio. *Mad Men*, una serie marcada por el estilismo que evoca los años 60' con el añadido de centrarse en el selecto mundo de la publicidad, en la ficticia agencia “Sterling Cooper” (y posteriormente, “Sterling Cooper Draper Pryce”) en la Madison Avenue de Nueva York, a través, sobre todo, de la vida dentro y fuera de la agencia del personaje central, el director creativo Don Drapper (Hamm), quien nos sirve de ventana a un mundo y una época donde el tabaco, la bebida, el sexismo, la homofobia o el feminismo.

La segunda serie que ha influenciado positivamente los dramas de época de esta etapa televisiva es *Boardwalk Empire*, creada como la anterior por otro habitual de *The Sopranos*, Terence Winter. La serie está ambientada en Atlantic City, New Jersey, durante los conocidos como Violentos Años 20' y la etapa de la Prohibición, y está basada en la novela de Nelson Johnson, *Boardwalk Empire: The Birth, High Times, and Corruption of Atlantic* (2002), sobre el histórico magnate político y criminal Enoch Lewis ‘Nucky’ Johnson quien controló el gobierno de la ciudad, así como la prostitución, el juego y la bebida. Desde su comienzo, toda

la producción ha estado rodeada de grandiosidad, desde contar con Martin Scorsese para dirigir el episodio piloto, con Mark Wahlberg como productor ejecutivo, con Steve Buscemi para encarnar al protagonista Nucky Thompson –de películas como *Reservoir Dogs* (1992, Quentin Tarantino), *Con Air* (1997, Simon West) o *Armageddon* (1998, Michael Bay)- y con uno de los pilotos más costosos de la televisión, 18 millones de dólares. Todo ello ha contribuido a crear todo un relato televisivo, complejo y maduro que ofrece una aproximación al mundo de los gánsters no vista en el medio y sin nada que envidiar a títulos del cine como *The Untouchables* (1987, Brian de Palma), *Miller's Crossing* (1990, Joel Coen) o *Road to Perdition* (2002, Sam Mendes). Al genial personaje de Nucky se le suman otras figuras históricas como Arnold Rothstein (Michael Stuhlbarg), Johnny Torrio (Greg Antonacci), Al Capone (Stephen Graham) o Charles ‘Lucky’ Luciano (Vincent Piazza), todos ellos conocidos gánsters de diferentes puntos del país, y personajes de ficción igualmente interesantes como Margaret Schroeder (Kelly Macdonald), la calculadora segunda mujer de Nucky, Jimmy Darmody (Michael Pitt), el protegido de Nucky hasta que éste se alza en su contra, o Nelson Van Alden (Michael Shannon), el agente de la prohibición de estrictas creencias religiosas. La serie es igualmente potente por el uso de sus majestuosos decorados, desde la residencia de Nucky, las salas de fiestas o el paseo marítimo, así como por el exquisito vestuario, evidenciando el peso y el cuidado de la producción. El resultado de todo esto ha sido una lluvia de alagos por parte de crítica y un sinfín de premios y nominaciones en las principales categorías, llevándose dos Golden Globe (2011) a mejor serie dramática y a mejor actor principal (Steve Buscemi). *Boardwalk Empire* es un buen ejemplo de lo que está sucediendo en esta Tercera Edad Dorada en la ficción televisiva, como evidenciaría Scorsese

“What's happening the past nine to ten years, particularly at HBO, is what we had hoped for in the mid-'60s with films being made for television at first. We'd hoped there would be this kind of freedom and also the ability to create another world and create long-form characters and story. That didn't happen in the 1970s, 1980s and in the 1990s I think. And of course...HBO is a trailblazer in this. I've been tempted over the years to be involved with them because of the nature of long-form and their development of character and plot”.¹²⁵

Tanto *Mad Men* como *Boardwalk Empire* han abierto el camino para muchos otros dramas de época que, no obstante, no han conseguido alcanzar el reconocimiento de estas dos.

¹²⁵ Disponible en <<http://www.deadline.com/2010/08/tca-why-marty-scorsese-decided-to-do-tv/>>.

Por un lado, y siguiendo con la tradición de sectores profesionales de los años 60' de *Mad Men*, aparecieron *Pan Am* (ABC, 2011-2012), creada por Jack Orman, guionista de *J.A.G* y *ER*, sobre los pilotos y azafatas de la emblemática compañía aérea Pan American World Airways, y con Christina Ricci en el papel protagonista; y *The Playboy Club* (NBC, 2011), centrada en las 'conejitas' del club Playboy original en Chicago con algún toque de crimen organizado. Ambas series, a pesar de ser originales, fueron canceladas antes de finalizar su primer año dado sus bajos índices de audiencia. Por otro lado, y siguiendo con el ambiente mafioso de *Boardwalk Empire*, recientemente se han estrenado *Magic City* (Starz, 2012-2013) y *Vegas* (CBS, 2012-2013), ambas apuestas interesantes en la modalidad del drama de época. *Magic City*, creada por la cadena de cable premium Starz, se sitúa a finales de los años 50' inmediatamente después de la Revolución Cubana y la historia se centra en Ike Evans (Jeffrey Dean Morgan), el propietario del lujoso hotel Miramar Playa en Miami y su relación con la mafia, mientras que *Vegas* está más en la línea de los police procedurals propios de la CBS pero con un ligero añadido, la acción tiene lugar en Las Vegas de los años 60', más polvorienta y menos luminosa que la imagen de esa misma ciudad en *CSI*, y en la que el Gil Grissom de turno se convierte en el sheriff del condado Ralph Lamb (Dennis Quaid), presionado a aceptar el cargo tras la llegada del mafioso Vincent Savino (Michael Chiklis), venido de Chicago para expandir sus influencias. A diferencia de la anterior, esta serie es de carácter episódico con un caso que el sheriff deberá investigar en cada capítulo y disfruta de la experiencia de Nicholas Pileggi, su creador, guionista de películas como *Goodfellas* (1990, Marton Scorsese) y *Casino* (1995, Martin Scorsese).

Por último, un drama de época más cercano, *The Americans* (FX, 2013-) creada por el exagente de la C.I.A. Joe Weisberg y aprovechando el éxito de *Homeland* de Showtime, esta serie gira entorno al matrimonio Jennings, Phillip y Elizabeth (Mathew Rhys y Keri Russell), dos agentes del KGB soviético entrenados para hacerse pasar por ciudadanos norteamericanos y que, en apariencia, son la típica pareja con dos hijos y residencia en las afueras; hasta que el agente de contrainteligencia del F.B.I Stan Beeman se muda con su familia a la casa de enfrente, iniciándose así un juego de espías con reminiscencias a *Mr. & Mrs. Smith* (Doug Liman, 2005) o a las series de los años 60' como *The Man from U.N.C.L.E.* (NBC, 1964-1968) o *I, Spy* (NBC, 1965-1968) y la más reciente *Alias* (ABC, 2001-2006).

En oposición a este tipo de ficciones, en los últimos años varias producciones cuya narración gira entorno a la faceta oculta (de ocultismo) de la realidad se han consolidado y series de **géneros arriesgados** como la ciencia-ficción o el horror se han establecido como

verdaderos éxitos tanto para la crítica como para las cadenas consiguiendo llegar a un público más allá del asiduo a estas temáticas.

Además de los títulos que siguen líneas más o menos tradicionales como *Stargate SG-1* (Showtime, 1997-2002; SyFy, 2003-2007), *Farscape* (SyFy, 1999-2003), *Andromeda* (SyFy, 2000-2005), *The Dead Zone* (USA Network, 2002-2007), *Threshold* (CBS, 2005-2006) o *Surface* (NBC, 2005-2006), la ciencia-ficción de la última década ha sufrido una de las renovaciones más evidentes de la presente etapa televisiva ofreciendo productos atractivos en todas sus vertientes que le ha permitido competir con los títulos más aclamados de la programación. Una de las modalidades del género que surgió con más fuerza, sin duda por el contexto de tensión internacional, es el de **los relatos postapocalípticos**. El primer caso es la serie creada por James Cameron y Charles H. Eglee de corte ciberpunk *Dark Angel* (FOX, 2000-2002). La serie estaba ambientada en 2019 en una futura y más oscura Seattle fruto de un ataque terrorista en 2009 que haría estallar un pulso electromagnético en los Estados Unidos destruyendo las comunicaciones y llevando a todo el país a un estado de excepción sumido en el caos. En este contexto aparece Max Guevara (Jessica Alba), una joven supersoldado alterada genéticamente en un proyecto gubernamental secreto llamado Manticore del cual se escapó siendo una niña, heroína que junto el adinerado periodista guerrillero Logan – Eyes Only para la población – (Michael Weatherly) luchará para destapar la corrupción post-Pulso del país, a la vez que intenta encontrar y rescatar a sus hermanos fugados para evitar que vuelvan a ser capturados por agentes del gobierno.

Otras dos series, muy parecidas entre sí y de interesante planteamiento pero de escasa repercusión crítica, fueron *Jeremiah* (Showtime, 2002-2004) y *Jericho* (CBS, 2006-2008); ambas se sitúan en un futuro no muy lejano donde la población se ha visto azotada por alguna debacle. En la primera, creada por J. Michael Straczynski (*Babylon 5*), la mayoría de la población humana es arrasada por un virus mortal y ahora sólo viven aquellos niños, ahora crecidos, que sobrevivieron a la plaga; mientras que la segunda, se centra en la pequeña población de Jericho, Kansas, tras un ataque nuclear a veintitres ciudades estadounidenses llevado a cabo por una conspiración en los sectores más elevados del gobierno, verdad que los protagonistas Jake Green (Skeet Ulrich) y Robert Hawkins (Lennie James) intentarán sacar a la luz para luchar contra los nuevos Allied States of America en una Segunda Guerra Civil norteamericana.

De la mano de dos series mucho más recientes, se muestra otro tipo de Apocalipsis provocado por una revolución tecnológica. La ya citada *Terminator, the Sarah Connor Chronicles* (FOX, 2008-2009) incluía a lo largo de sus dos temporadas flashforwards sobre

ese futuro del que John Connor sería su supuesto salvador plenamente dominado por el sistema informático Skynet con cyborgs, naves y armas a su total disposición y donde la diezmada población que no habría sido esclavizada se vería obligada a vivir escondida y a organizar guerrillas para acabar con las máquinas. Por otro lado, y de la mano del visionario Eric Kripke (*Supernatural*, CW 2005-), producida por la Bad Robot Productions de J. J. Abrams y con un piloto dirigido por Jon Favreau (*Iron Man*, 2008; *Iron Man 2*, 2010; *Cowboys & Aliens*, 2011), surge *Revolution* (NBC, 2012-) situada quince años en el futuro donde, tras un suceso a escala mundial de origen desconocido, la gente tiene que aprender a vivir sin electricidad.

“We lived in an electric world. We relied on it for everything. And then the power went out. Everything stopped working. We weren't prepared. Fear and confusion led to panic. The lucky ones made it out of the cities. The government collapsed. Militias took over, controlling the food supply and stockpiling weapons. We still don't know why the power went out. But we're hopeful someone will come and light the way”.¹²⁶

De este modo tan sencillo la serie recuerda al espectador la premisa básica de la trama sin más complicaciones y ya desde el primer capítulo plantea la gran incógnita del relato, por qué se produjo el apagón hace quince años. A partir de aquí, la serie se articula alrededor de la familia Matheson, poseedores de la tecnología responsable del apagón y posiblemente de revertir sus efectos, y del general de la milicia Monroe y Presidente de la República Monroe, Sebastian Monroe (David Lyons),¹²⁷ quien ansía tener el control sobre ese poder. La narración queda marcada por las relaciones y la noción de familia, hilo vertebrador de la otra producción de Kripke, que se establece entre los personajes, sobre todo, entre la protagonista femenina, Charlotte ‘Charlie’ Matheson (Tracy Spiridakos), su tío Miles Matheson (Billy Burke), a quien pide ayuda para ir a rescatar a su hermano y a su madre, y el propio Monroe, de quien estos son prisioneros.

Relacionadas con la anterior modalidad de series de ciencia-ficción, aparecen también las narraciones sobre **la llegada de vida extraterrestre a la Tierra**, o lo que es lo mismo, la invasión de un enemigo exterior. Desde la nueva versión de la mítica *V* (ABC, 2009-2011), que vuelve a narrar la llegada de los Visitantes en aparente son de paz y con intereses comerciales para al final resultar ser una infiltración en toda regla para conseguir la

¹²⁶ Este discurso abre cada capítulo a modo de créditos iniciales mientras en la pantalla se da lugar una sucesión de imágenes en las que paisajes urbanos son abandonados y la vegetación crece sobre ellos.

¹²⁷ Tras el apagón y la caída del gobierno norteamericano, se rehacen las fronteras del país de modo que los cincuenta estados originales pasan a ser seis territorios: la República Monroe, la Federación de Georgia, la Nación de las Llanuras, la República de Texas, la California Commonwealth y la Wasteland.

dominación del planeta,¹²⁸ y *The Event* (NBC, 2010-2011), sobre una conspiración del gobierno que se remonta a la Segunda Guerra Mundial para tapar que se hicieron prisioneros a noventa y siete seres de apariencia humana pero de origen extraterrestre y que se les mantuvo cautivos por negarse a facilitar información al gobierno estadounidense. Mientras estas dos series fueron canceladas tras su segunda y primera temporada respectivamente, *Falling Skies* (TNT, 2011-) sigue en emisión. Al emitirse por la cadena de cable TNT, los parámetros de audiencia aceptables para esta eran mucho menos elevados, por eso los 5.9 millones de espectadores la situaron como la serie más vista de la cadena.¹²⁹ La serie, creada por Robert Rodat, producida por Steven Spielberg y protagonizada por Noah Wyle (el encantador Dr. John Carter de *ER*) y Will Patton –*Armageddon* (Michael Bay, 1998), *Remember the Titans* (Boaz Yakin, 2000), *Gone in 60 Seconds* (Dominic Sena, 2000)- vuelve a mostrar los efectos de una invasión extraterrestre, pero esta vez a manos de unos visitantes feroces que exterminarán casi la totalidad de la población y esclavizarán a muchos de los niños supervivientes por medio de un yugo conectado a su espina dorsal. La serie empieza seis meses después de la invasión y sigue el camino de un grupo de supervivientes, la Segunda de Massachusetts, quienes, liderados por el profesor de historia Tom Mason (Wyle) y el Capitán Weaver (Patton), intentarán minar las fuerzas de los alienígenas.

Donde la ciencia-ficción ha vuelto a recuperar un aliento de aire fresco es en su vertiente más descafeinada, el mundo de lo paranormal. Tras el éxito de *The X-Files* (Fox, 1993-2002) se inició el boom de las ficciones centradas en la investigación de fenómenos inexplicables. Desde los spin-off de la serie *The Lone Gunmen* (Fox, 2001) y *Millennium* (Fox, 1996-1999), hasta otras producciones como *FreakyLinks* (Fox, 2000-2001), *Special Unit 2* (UPN, 2001-2002), *Mysterious Ways* (Pax, 2000-2002), *Miracles* (ABC, 2003), *4400* (USA Network, 2004-2007) o *Night Stalker* (ABC, 2005-2006). No obstante, ninguna conseguiría alcanzar el éxito de la anterior, pues no ofrecían una mitología, madurez narrativa ni elementos definitorios que las situaran en el radar de la crítica y en la mayoría de los casos tampoco de la audiencia. Ninguna tenía una conspiración alienígena, hombres que fuman, miembros corruptos del gobierno estadounidense que forman un órgano secreto llamado ‘El Sindicato’, abejas que transportan un virus alienígena y, a fin de cuentas, ni un Mulder ni una Scully.

¹²⁸ Fueron muchos los medios que vieron la serie como una alegoría de la administración Obama, sobre todo con las promesas que los Visitantes hacen a la humanidad de traer esperanza, cambio y salud para todos.

¹²⁹ Disponible en <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/08/02/falling-skies-rises-is-tnts-highest-rated-show-in-target-demos/99450/>>.

Hasta que hace algunos años se estrenó la ya finalizada *Fringe* (FOX, 2008-2013), la única hasta la fecha capaz de conseguir algo semejante a lo que consiguió en su día *The X-Files*. Creada por J. J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci, estos dos últimos colaboradores habituales en producciones como *Alias* (ABC, 2001-2006), *Hawaii 5-0* (CBS, 2010-), *Transformers* (Michael Bay, 2007) o *Watchmen* (Zack Snyder, 2009); la serie se centra en la agente del F.B.I. Olivia Dunham (Anna Torv) y sus dos consultores civiles, el misterioso y superdotado Peter Bishop (Joshua Jackson) y su padre, Walter Bishop (John Noble), brillante científico recién salido de una institución mental. Todos ellos, junto con la agente junior Astrid Farnsworth (Jasika Nicole) y el supervisor al mando Phillip Broyles (Lance Reddick), forman parte de la ‘División Fringe’, una unidad establecida en Boston encargada de investigar sucesos inexplicables identificados como ciencia límite –fringe science- que aparecen como consecuencia ante una distorsión en los mecanismos de cuerdas que unen dos universos paralelos. Sobre todo a lo largo de su primera temporada la serie sería comparada con *The X-Files*, semejanzas que iban desde la naturaleza de los casos investigados por el equipo a la tensión sexual (mucho mejor resuelta) entre la pareja de protagonistas Olivia y Peter. No obstante, a partir de la segunda temporada, con los cimientos de la narración fuertemente establecidos, se empezó a abandonar la estructura del ‘monster of the week’ para ir expandiendo y complicando la mitología de la serie y legitimando así su valía por méritos propios. Así, en sus cinco temporadas *Fringe* consigue establecer elementos definitorios tales como un científico desequilibrado que adora el regaliz rojo, una vaca llamada Gene que hace a la vez las funciones de conejillo de Indias y de mascota, observadores calvos que sienten predilección por la comida picante y disponen de unos gadgets más que interesantes, una droga llamada cortexiphan que permite aumentar las capacidades perceptivas del ser humano, tanques de suspensión sensorial o soldados híbridos capaces de cambiar de apariencia. Además, uno de los puntos fuertes e innovaciones del relato es precisamente la premisa narrativa de la serie, la existencia de dos mundos paralelos cuya existencia es revelada a finales de la primera temporada –‘The Road Not Taken’ (1.19) y ‘There's More Than One of Everything (1.20)-, se vuelven a mostrar a finales de la segunda –‘Over There Pt. I’ (2.22) y ‘Over There Pt. II’ (2.23)- para finalmente aparecer de forma regular a partir de la tercera temporada. El mundo paralelo, igual pero ligeramente diferente al mundo original, además de formar parte del relato, es a su vez una herramienta narrativa muy eficaz, pues en la tercera temporada se alternan dos relatos diferenciados, cada uno perteneciente a uno de los universos y con sus propios títulos de entrada –mismo diseño pero uno en tonos azules y el otro en rojos-; y que permiten mostrar dos facetas diferentes del

mismo personaje, por ejemplo, el Walter Bishop de una realidad es un dulce y encantador científico de estado mental inestable mientras que el Walter Bishop –Walternate- de la otra realidad es el cruel y maquinario Secretario de Defensa de los Estados Unidos.

Todo esto ayudaría a que *Fringe*, a pesar de su descenso en los índices de audiencia con respecto a su primera temporada,¹³⁰ se convirtiera en una serie de culto con una audiencia relativamente pequeña pero fuerte. No obstante, al cambiar el día de emisión de la serie a mediados de su tercera temporada a la noche del viernes, todo parecía señalar a su temprana cancelación.¹³¹ Aunque finalmente se acordó finalizar la serie en una quinta temporada (2012–2013), lo que permitiría poner punto y final a la narración, cerrar las diferentes tramas y ofrecer cierto sentido de completitud. Con todo, *Fringe* ha demostrado ser un drama altamente creativo por el que futuros programas del estilo deberán medirse.

Recientemente, tres producciones han intentado seguir con el tipo de narración establecida por *Fringe* y *LOST*; *FlashForward* (ABC, 2009-2010), *Warehouse 13* (SyFy, 2009-) y *Alcatraz* (Fox, 2012). Tanto *FlashForward* como *Alcatraz*, narrativamente semejantes, intentaron cada una situarse como el nuevo gran evento de la ficción televisiva, pero ninguna acabaría de funcionar. La primera, basada en la novela homónima de Robert J. Sawyer, se centra en las vidas de un grupo de personajes tras un extraño fenómeno a escala global que causa la pérdida de consciencia durante dos minutos y diecisiete segundos durante los cuales todos verán visiones de lo que serán sus vidas algunos meses después. La segunda, producida por J. J. Abrams, también cuenta con su propio fenómeno inexplicable: los guardas y prisioneros de la prisión de Alcatraz desaparecieron sin dejar rastro en 1963 para reaparecer uno a uno en el San Francisco actual como si el tiempo no hubiera pasado para ellos, y para volver a detener a los criminales, una unidad secreta del gobierno reúne al agente Emerson Hauser (Sam Neill), la detective Rebecca Madsen (Sarah Jones) y el doctor Diego Soto (Jorge Garcia) para cumplir con dicha misión. El caso de *Warehouse 13* es algo diferente puesto que se trata de un producto muy concreto fruto del estilo narrativo de SyFy, la cadena de cable especializada en ciencia-ficción. La serie, entre la ciencia-ficción y la fantasía, ha resultado

¹³⁰ Disponible en <http://abcmedianet.com/web/dnr/dispDNR.aspx?id=060209_05> y <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/06/16/final-2009-10-broadcast-prime-time-show-average-viewership/54336/>>.

¹³¹ El ‘Friday night death slot’ es el paso previo a la cancelación de programas para muchas cadenas, en el caso de *Fringe*, no obstante, el cambio de horario no pareció motivado por tal acción sino justo lo contrario, se confiaba en el sólido grupo de seguidores de la serie. Y para evidenciarlo, se creó un video promocional (‘Freaky Friday Promo’) en el que se jugaba precisamente con esa idea, en el video se alternaban carteles con declaraciones de profesionales del medio defendiendo la premisa del ‘death Friday’ con escenas de *Fringe* en las que diferentes personajes pronunciaban la palabra ‘death’ para acabar desvelando que ‘You may think Friday night is dead... but we’re gonna re-animate it’.

ser uno de los grandes éxitos, en cuestión de audiencia, de la cadena. La narración se centra en los agentes del servicio secreto de los Estados Unidos Myka Bering (Joanne Kelly) y Pete Lattimer (Eddie McClintock) asignados a la protección del secreto ‘Almacén 13’ para la recolección y protección de artefactos sobrenaturales provenientes de la mitología, cultura popular o pasado histórico, algunos con efectos conocidos como el sombrero de copa de Abraham Lincoln, capaz de imbuir en su portador la necesidad de liberar a afroamericanos, o el pasador de corbata de John F. Kennedy que posee poderes seductivos; y otros desconocidos como el hueso de la cadera de Elvis, el astrolabio de Magallanes o la máquina del tiempo de H. G. Wells.

Otro subgénero de la ciencia-ficción que ha vuelto a retomarse con fuerza en la actualidad es el de los **héroes enmascarados** llevados a la pantalla desde las páginas del cómic, siguiendo con la tradición de producciones de décadas anteriores tales como *Batman* (ABC, 1966-1968), *The Incredible Hulk* (CBS, 1977-1982) o *Adventures of Superman* (sindicación, 1952-1958). Como se comentaba unas páginas atrás, con *Smallville* (WB, 2001-2006; CW, 2006-2011) y *Arrow* (CW, 2012-) se ha actualizado a dos superhéroes pensándolos especialmente para un público joven. La más reciente *Arrow* es una propuesta orientada al público juvenil aunque con personajes adultos. En este caso la serie se centra en las hazañas del personaje de la DC Comics Green Arrow, alter ego del empresario millonario Oliver Queen (Stephen Amell) quien tras pasar cinco años como náufrago en una isla regresa a Starling City convertido en el enmascarado con capucha verde y arco en mano decidido a cumplir con la promesa realizada a su padre antes de morir de acabar con la corrupción de la ciudad. Por su parte, y en sus diez temporadas en emisión, *Smallville* ha conseguido retratar al hombre de acero mucho antes de que éste fuera un hombre. La serie narra los años de adolescencia de Clark Kent (Tom Welling) en la granja de sus padres adoptivos Martha y Jonathan (Annette O'Toole y John Schneider), donde además de enfrentarse a los problemas de esa edad como el instituto, el primer amor, los amigos o la popularidad, deberá también lidiar con la manifestación de sus poderes y sus orígenes extraterrestes, además de proteger a su amado pueblo, Smallville, de los villanos que desarrollarían extrañas habilidades y mutaciones durante la lluvia de meteoritos con la que llegaría Clark al planeta. A pesar de no retratar al mítico superhéroe ni en mayas ni volando,¹³² *Smallville* consiguió introducir en la

¹³² Los creadores de *Smallville* Alfred Gough and Miles Millar vendieron su idea a la Warner Bros con la norma “no tights, no flights” por la que en su serie Clark Kent no llevaría el traje característico de los cómics y tampoco volaría. No obstante, en diversos capítulos Clark experimenta con su capacidad de levitar y su vestuario

narración elementos tan característicos de Superman como la kryptonita, el amor de instituto de Clark Lana Lang, Jor-El, la Fortaleza de la Solitud, el General Zod, La Zona Fantasma, el archienemigo Lex Luthor o el Daily Planet.

No obstante, en la última década se ha mostrado interés en el mundo del superhéroe más allá de las páginas de los cómics con narraciones originales para televisión, y aunque las últimas apuestas –*No Ordinary Family* (ABC, 2010-2011) y *The Cape* (NBC, 2011)- resultaron ser intentos fallidos, la serie que iniciaría esta moda sí consiguió ganarse un espacio entre la programación del momento. *Heroes* (NBC, 2006-2010) hizo su aparición en pantalla tras el éxito de *LOST* y aprovechando la expansión de las narraciones complejas que se alargan en el espacio y el tiempo y que requerían del espectador una alta labor de concentración para recordar sucesos y desentramar las pistas que estratégicamente se iban planteando en el relato. La serie sigue las historias cruzadas de un amplio grupo de personajes tras descubrir que poseen habilidades sobrehumanas, tales como la animadora Claire Bennette (Hayden Panettiere) capaz de regenerar su propio cuerpo, los hermanos Peter y Nathan Petrelli (Milo Ventimiglia y Adrian Pasdar) con habilidades de imitar otras habilidades y de volar respectivamente, el patrullero telepata Matt Parkman (Greg Grunberg), Nikki Sanders (Ali Larter) cuya fuerza es desmesurada y su hijo Micah capaz de comunicarse con las máquinas a un nivel básico para que éstas funcionen a su voluntad, el artista Isaac Mendez (Santiago Cabrera) capaz de adivinar el futuro o el entrañable Hiro Nakamura (Masi Oka) con su poder de viajar en el espacio y el tiempo. Además de adaptarse a su nueva condición de superhombres, algunos con miedo (Nikki), otros con emoción (Hiro) y algunos ignorándolo (Nathan), deberán enfrentarse a otros como ellos que, con sus nuevas habilidades, han decidido ir en contra de la humanidad (Sylar) o a aquellos que intentan etiquetarlos y controlarlos como si de animales se tratara (La Compañía). A lo largo de sus dos primeras temporadas, *Heroes* se situó como todo un éxito entre la audiencia a partir, sobre todo, del uso de técnicas narrativas que funcionaban a modo de gancho para el espectador, como sucedía con las pegadizas “Save the cheerleader. Save the World” o “Are you on the list?”. Además, la serie partía de un concepto interesante como el intentar semejarse al estilo narrativo y estético de los cómics de superhéroes norteamericanos. La serie, más que en temporadas, se dividía en cinco volúmenes –*Genesis*, *Generations*, *Villians*, *Fugitives* y *Redemption*- formados por tramas independientes para cada uno de los personajes y que con el paso del tiempo se irían cruzando. Asimismo, y como en los cómics, era común encontrar recursos

habitual solían incluir siempre los colores rojo y azul. Finalmente, en el último capítulo de la serie, ‘Finale’ (10.21), Superman conseguiría su traje y volaría libremente.

propios de éstos como saltar de un tiempo narrativo a otro, presentar posibles futuros a modo de ‘what if...?’ o matar y revivir a sus personajes a voluntad. Para ello, el creador de la serie, Tim Kring, conocido por su trabajo en *Crossing Jordan* (NBC, 2001-2007), contó con la ayuda del guionista televisivo Jeph Loeb –*Smallville* y *LOST*- y escritor habitual de cómics de Batman y Superman. Y aunque la serie vio como su popularidad menguaba en su última temporada, sigue siendo un producto icónico de la última década cuyo valor se vio reconocido en diversos premios de la crítica como el BAFTA a mejor drama internacional (2008) o dos nominaciones al mejor drama en los Emmy y Golden Globe (2007).

El último grupo de series que merecen recibir especial atención son también las que han conseguido, en esta nueva etapa televisiva, una renovación de la modalidad más clásica y la más parodiada de la ciencia-ficción televisiva, el space-opera. Tradicionalmente, este subgénero traslada las características de los culebrones o soap-operas al espacio exterior, enfatizando los elementos románticos y melodramáticos hasta el extremo en un contexto de aventuras espaciales y normalmente bajo la amenaza constante de un enemigo poseedor de tecnologías avanzadas. Muchos son los ejemplos que, muy a su pesar, no han podido separarse de la etiqueta ‘space-opera’ con cierto aire de menosprecio, como ha sucedido con las primeras versiones de *Star Trek*, *Babylon 5*, la saga *Stargate*, *Farscape* o *Andromeda*, por citar algunas. No obstante, dos dramas, *Firefly* (FOX, 2002) y *Battlestar Galactica* (SyFy, 2003-2009) han conseguido aportar nuevas capas de profundidad y madurez a la encarnación televisiva del género, consiguiendo separar al space-opera de su faceta más infantil y ‘camp’.

La primera, del creador de *Buffy the Vampire Slayer* y *Angel*, Joss Whedon, fue una apuesta arriesgada que despertó oponiones dispares entre la crítica y que sería cancelada tras once episodios, no obstante, las buenas ventas en DVD y los esfuerzos de la pequeña pero fuerte comunidad fan, sobre todo seguidores de la obra de Whedon, empujaron a la productora a dar luz verde a un proyecto de largometraje, *Serenity* (Joss Whedon, 2005), que acabaría de cerrar la narración que habría quedado incompleta tras la cancelación de la serie. *Firefly*, siendo estrictamente fiel a los orígenes del subgénero, es el producto de mezclar el western más tradicional con elementos de la ciencia-ficción clásica.¹³³ Así, es común ver planetas polvorientos poblados por auténticos cowboys montando a caballo y salones con

¹³³ Se podría contar como precedente la también cortamente vivida *The Adventures of Brisco County Jr.* (Fox, 1993-1994), por introducir en su relato típicamente western elementos de la ciencia-ficción y el steampunk, siendo habitual la aparición de objetos anacrónicos para la época en la que se acontecía la serie, finales del siglo XIX, tales como trajes de buzo, motos, globos dirigibles y un aparato llamado ‘El Orbe’ venido del futuro y capaz de crear viajes en el tiempo. Igualmente, *Firefly* podría pensarse como el precedente a nivel estilístico y visual de la cinematográfica *Cowboys & Aliens*.

pianolas y prostitutas; a la vez que naves espaciales viajan entre planetas y los enfrentamientos se realizan con pistolas láser. La acción se centra en la nave *Serenity* de la clase *Firefly*, capitaneada por el excombatiente Malcolm Reynolds (Nathan Fillion) quien junto con su tripulación, viaja por el espacio realizando trabajos como auténticos vaqueros espaciales transportando desde mercancías hasta ganado a la vez que intentan esquivar a las fuerzas de La Alianza, la gran potencia interplanetaria que busca a la fugada River Tam (Summer Glau), una niña prodigio sobre la que el gobierno realizó una serie de experimentos para potenciar sus habilidades psíquicas. Y a pesar de que hace ya más de una década de la cancelación de la serie, esta sigue siendo uno de los títulos importantes del medio, como ha demostrado *Entertainment Weekly* al incluirla en los mejores veinticinco títulos de culto de la televisión de todos los tiempos.¹³⁴

Battlestar Galactica (SyFy, 2003-2009), de la que se hablará extensamente en el tercer apartado de esta investigación, es la versión actualizada de la serie homónima de finales de los años 80' y creada por Ronald D. Moore y David Eick. La serie centra su narración principal en la destrucción de la civilización de las Doce Colonias a manos de unos robots de apariencia humana, los Cylon (creados por los humanos), y la posterior huída de los apenas cincuenta mil supervivientes en una caravana de naves espaciales conducidos por la estrella de combate *Galactica*, comandada por William Adama, hacia una mítica Colonia número trece llamada Tierra. La innovación de la serie y el avance que esta supuso no sólo para el género sino para el drama televisivo en general viene marcado, no obstante, no por el relato en sí, sino por la forma de concebirlo y reproducirlo. Por un lado, la serie se planteó desde sus inicios no como un remake sino como un reimagining, proceso por el cual no sólo se rehace, con el objetivo de actualizar, el material narrativo original sino que, tomando las bases de ese relato, se realiza una reinterpretación, variación y ampliación de la historia, dando lugar al mismo relato en esencia pero totalmente distinto. Por otro lado, Moore realizó una declaración de principios al iniciar la producción de la serie en la que mostraba su determinación por eliminar el melodrama del soap-opera,¹³⁵ esto es, eliminar los elementos más parodiables –personajes prototípicos, jerga pseudocientífica, conceptos *deus ex machina*, una división clara entre el bien y el mal y alienígenas exóticos- a favor de centrarse en una temática más seria y realista como es la destrucción casi total de una civilización y que producirá tramas sobre ataques camicaces e inmolaciones de personas, asentamientos

¹³⁴ Disponible en <http://www.ew.com/ew/gallery/0,,20741515_20620965_21199219,00.html#21199115>.

¹³⁵ *Naturalistic Science Fiction or Taking the Opera out of Space Opera*, es el título del escrito presentado por Ron D. Moore a modo de declaración de intenciones y que se retomará en la Parte III de la investigación.

convertidos en campos de refugiados, interrogatorios por medio de la tortura... acabaría por llevar a trazar paralelismos entre el conflicto humano y Cylon con el 11-S, la posterior guerra contra el terrorismo y la guerra de Irak, una cuestión aplaudida por la crítica.

Además de la ciencia-ficción, **el género del horror ha vuelto a encontrar su espacio entre los dramas más atractivos de la programación.** Así, y aunque también sigue la vertiente juvenil del género con títulos como *Supernatural* (CW, 2005-), el drama sobrenatural en la línea de *Buffy the Vampire Slayer*, creado por Eric Kripke que sigue las aventuras de los hermanos Winchester, Sam (Jared Padalecki) y Dean (Jensen Ackles), quienes a bordo de su Chevrolet Impala, recorren los pueblos más recónditos de Estados Unidos a ritmo de rock clásico como cazadores de demonios, fantasmas, monstruos y demás representaciones de lo oculto en el imaginario colectivo; quienes, siguiendo con la tradición familiar, sufrirán en sus propias carnes la ardua tarea de, por ejemplo, detener el Apocalipsis entre ángeles y demonios (temporadas cuatro y cinco) y ver como sus seres queridos mueren en la lucha contra el mal –Bobby Singer, John Winchester, Ellen Harvelle, Jo Harvelle...-; otras producciones han conseguido establecer un tono más maduro tanto estética como narrativamente.

Este es el caso de las ya comentadas *True Blood* y *The Walking Dead*; no obstante, mientras estas no dejan de ser el resultado de conectar diferentes géneros, una de las series más recientes se ha servido del horror en su totalidad, esta es *American Horror Story* (FX, 2011-), altamente aplaudida y nominada a diversos galardones, incluidos los Emmy y los Golden Globe, en los que se reconocía sobre todo la labor de Jessica Lange por su interpretación como Constance en la primera temporada, la hermana Jude Martin en la segunda y la Suprema Fiona Goode. Creada y producida por Ryan Murphy y Brad Falchuk, conocidos por su colaboración en *Nip/Tuck* (FX, 2003-2010) y *Glee* (Fox, 2009-), la serie se presenta en forma de antología donde cada temporada funciona como una historia independiente y autoconclusiva con personajes y escenarios propios, pero con la particularidad que el reparto que interpreta a los distintos personajes en cada entrega de la serie se repite, casi como si de reencarnaciones de una misma persona se tratase. La primera temporada, por ejemplo, titulada *Murder House*, se centra en una familia recién mudada a una mansión acosada por los espíritus de aquellos que murieron entre sus paredes; mientras que la segunda, *Asylum*, se remonta a 1964 al manicomio de Briarcliff donde conviven pacientes, monjas y personal médico. Desde su estreno, la serie se ha establecido como toda una declaración de estilo donde la forma se sitúa muy por encima del contenido. El reparto,

por ejemplo, cuenta con rostros conocidos tanto del cine como de la televisión, entre ellos, Jessica Lange, Frances Conroy, Zachary Quinto, Dylan McDermott, Joseph Fiennes, James Cromwell, Connie Britton y Clea DuVall. En su segunda temporada, por ejemplo, el escenario del tétrico recinto de Briarcliff es un entorno tan aterrador como los seres que lo habitan, desde los lúgubres pasillos a las enigmáticas salas de bañeras hasta las habitaciones que rezuman pestilencia y muerte. Igualmente atractivos son las personalidades de los habitantes de la residencia, sobre todo, la terrible hermana Jude (Lange) a quien gusta vestir lencería roja y acaba convirtiéndose en otra víctima del centro; la reportera Lana Winters (Sarah Paulson), la heroína que tras pasar un infierno prisionera del centro destapará el horror del lugar, el ‘doctor’ y asesino perturbado Oliver Thredson (Quinto), el doctor Arthur Arden (Cromwell) un auténtico doctor Mengele con extraños gustos sexuales o algunos de los igualmente fascinantes personajes secundarios como el asesino enfundado en traje de Santa Claus, Leigh Emerson (Ian McShane). *American Horror Story*, además, está repleta de pequeños placeres estéticos como lo son el bello ángel de la muerte con sus grandes y negras alas extendidas y con un estilo plenamente sixties –véase, por ejemplo, el capítulo ‘Dark Cousin’ (2.07)–, a la exquisita escena musical en ‘The Name Game’ (2.10) en la que, producto de la imaginación de la hermana Jude, los enfermos y trabajadores se unen en una colorida y catártica coreografía mientras Jude canta y hace rimas con los nombres de algunos de ellos.

3.3. MUJERES PROTAGONISTAS, HOMBRES DISONANTES Y ADOLESCENTES ADULT(O)ERADOS

No sólo en estos últimos diez años han cambiado los diferentes modos de aproximación a los géneros televisivos o los sistemas de reciclaje de contenidos, sino que también hemos sido testigos de una evolución en la forma de presentar a los personajes que protagonizan los dramas más actuales. Y la primera novedad se encuentra en el rol central que los personajes femeninos vuelven a adquirir en algunos productos de ficción, como ya se hiciera allá por los años 80’ en *Cagney & Lacey* (CBS, 1980-1988), un rol destacado como protagonistas únicas e indiscutibles del programa y en un horario de máxima audiencia. Los primeros pasos hacia la recuperación de esta tendencia televisiva se producen en la comedia romántica protagonizada por Sarah Jessica Parker *Sex and the City* (HBO, 1998-2004) sobre cuatro amigas que triunfan en la Gran Manzana y el drama de fantasía sobre las hermanas Halliwell quienes descubrirán su condición de brujas en *Charmed* (WB, 1998-2006). No obstante, la gran revelación llegó con *Desperate Housewives* (ABC, 2004-2012), el culebrón

sofisticado con numerosos toques de melodrama repleto de enredos amorosos, celos entre amigas, infidelidades, embarazos secretos, traiciones e incluso asesinatos en el escenario de un perfecto y armonioso barrio residencial con sus casas unifamiliares, jardines bien cuidados y vallas blancas de madera. La serie sigue las vidas de un grupo de amigas y sus familias que viven en Wisteria Lane, en la ficticia ciudad de Fairview, y cuyas historias se narran a través de los ojos de una vecina que comete suicidio al comienzo de la serie. El reparto, a lo largo de sus ocho temporadas, llegará a ser muy extenso, con personajes entrando y saliendo de la narración con cada nueva tandada de episodios; no obstante, las amas de casa protagonistas son fácilmente identificables: la histérica y patosa Susan Meyer/Delfino (Teri Hatcher), la mujer de negocios convertida en madre de familia numerosa Lynette Scavo (Felicity Huffman), la obsesiva compulsiva del orden y defensora de las armas Bree Van de Kamp (Marcia Cross) y la ex-modelo venida a menos Gabrielle Solis (Eva Longoria). Desde su estreno, y sobre todo en sus primeras temporadas, la serie fue bien recibida por la crítica y todo un éxito en audiencia –el episodio piloto fue visto por más de veinte millones de espectadores–, recibiendo un sinnúmero de nominaciones en los diferentes certámenes del medio y llegando a conseguir varios Golden Globe y Emmy, entre ellos, mejor actriz de comedia (Felicity Huffman y Teri Hatcher) y a la mejor serie en la categoría de comedia (2004 y 2005).

Siguiendo con la tendencia iniciada por *Desperate Housewives*, aparecieron otras series que, si bien no acabarían de despertar las mismas pasiones que el caso anterior, sí conseguirían ocupar un espacio significativo en la programación. Así, encontramos *The L Word* (Showtime, 2004-2009), innovadora por centrar la narración en las vidas y relaciones de un grupo de lesbianas, bisexuales y transexuales en la ciudad de West Hollywood, con escenas de sexo en baños de restaurantes y piscinas incluidas. Además, el canal por cable Lifetime, orientado a un público femenino, ha incluido entre su programación original dramas protagonizados por mujeres más sofisticados y no exclusivamente para la audiencia femenina. Especialmente destacables son tres de sus últimas producciones: el drama policial *The Division* (Lifetime, 2001-2004) centrado en una unidad formada exclusivamente por mujeres en San Francisco y dirigida por la capitana Kate McCafferty (Bonnie Bedelia); el drama médico *Strong Medicine* (Lifetime, 2000-2006) creada y producida por la actriz y humorista Whoopi Goldberg y Tammy Ader, que abordaba los conflictos sociales y raciales desde una perspectiva feminista a través de las historias de las pacientes de la clínica gratuita para mujeres del Rittenhouse Hospital en Philadelphia dirigida por la doctora Luisa Delgado (Rosa Blasi) donde el nivel de vida de las pacientes contrastaba con las historias de las pacientes de

un estatus socio-cultural alto y que se beneficiaban de sus seguros médicos; y la hasta ahora más longeva *Army Wives* (Lifetime, 2007-2014), drama que sigue las vidas de cuatro amigas, esposas todas ellas de miembros de la armada estadounidense que conviven en la ficticia base naval de Fort Marshall, y sus esfuerzos para equilibrar sus vidas como madres y esposas, sus sueños y sus amistades ante la soledad de ver a sus parejas desplegarse a zonas de guerra. La serie, a pesar de sus toques telenovelescos y su marcada orientación femenina, ha conseguido situarse como la más exitosa para la cadena, principalmente, gracias a las interpretaciones de sus protagonistas, Kim Delany (*N.Y.P.D. Blue*), Catherine Bell (*J.A.G.*), Sally Pressman y Brigid Brannagh; en sus papeles de Claudia-Joy Holden, Denise Sherwood, Roxy Leblanc y Pamela Moran, respectivamente.

Otras series destacables que han tomado a la mujer como motor central de la narración y que, curiosamente, forman parte de la programación original de la también cadena por cable TNT son los dramas policiales *The Closer* (TNT, 2005-2012), su spin-off *Major Crimes* (TNT, 2012-) y *Rizzoli & Isles* (TNT, 2010-). Mientras las dos últimas son narraciones efectistas que procuran buen entretenimiento, una con la actriz Mary McDonnell –*Dances with Wolves* (Kevin Costner, 1990)- como protagonista y la otra basada en la serie de novelas de Tess Gerritsen sobre la detective Jane Rizzoli (Angie Harmon) y la forense Maura Ilse (Sasha Alexander); *The Closer*, además de conseguir un éxito mayor, ha demostrado que una ficción con un personaje femenino como eje del relato no tiene por qué estar orientado únicamente a una audiencia plenamente femenina. Protagonizada por Kyra Sedgwick en el papel de Brenda Leigh Johnson, subjefa del departamento de policía de Los Angeles al mando de la división de delitos graves, la serie se centra ampliamente en la labor de Johnson como ‘closer’, apodo otorgado por su destreza en los interrogatorios y por conseguir confesiones de los sospechosos, y como mujer que intenta –y consigue- destacar en un ambiente profesional rodeada de hombres y que ha pasado los cincuenta. Las rarezas personales de la agente Johnson, desde su adicción a la comida basura, el desorden, su histerismo y su obsesión con el trabajo, la convierten en un personaje destacado de la ficción televisiva de los últimos años que, más allá de las semejanzas que algunos han señalado hacia un conocido drama británico,¹³⁶ le ha valido a Sedgwick trece nominaciones consecutivas a mejor actriz principal en serie dramática tanto en los Golden Globe como los Emmy, consiguiendo los galardones en las entregas del 2007 y 2010, respectivamente.

¹³⁶ El drama policíaco en cuestión es *Prime Suspect* (ITV, 1996-2006) y, más concretamente, el personaje interpretado por Helen Mirren.

El **segundo gran grupo de series, centrado éste en los personajes masculinos**, ha visto como en los últimos años sus protagonistas se transformaban cada vez más en versiones deformadas de ellos mismos. Esto es, lo que es ahora el (anti)héroe del prime-time televisivo, muy lejos está ya de los que antaño fueran los caballeros de brillante armadura como el doctor Mark Greene o el detective Andy Sipowicz, quienes, a pesar de sus muchas rarezas y defectos, poseían una fuerte escala de valores y una elevada moral que les empujaba por defecto a ejercer el bien y defender a los más necesitados, y todo ello con una solemnidad desbordante. En esta etapa tenemos a Dexter Morgan, Clay Morrow y Walter White. No obstante, ahora vamos a centrarnos en una variante no tan criminal pero igualmente incorregible gama de personajes masculinos herederos del encanto del doctor John Becker, personaje principal de la sitcom *Becker* (CBS, 1998-2004). Ted Danson encarnó durante seis temporadas a un misantrópico doctor que pasa consulta en una pequeña clínica en el Bronx y que se encuentra en constante estado de enfado con el mundo que le rodea, es obstinado y le importa poco lo que piense nadie que no sea él mismo y siempre tiene a punto algún comentario mordaz y desalentador para criticar el podrido sistema que sostiene al país, como se refleja en el capítulo 'Old Yeller' (2.16) donde ofrece uno de sus muchos discursos,

Becker: Well it's official, they finally turned New York into a police state! I'm driving to work, and like I do every morning when I get to the corner of White Plains Road and Lester Avenue, I turn right- and I know it's a one way street but I only go twenty five yards before I take a shortcut down this alley! Today, some idiot of a cop is lying in wait for me, and he tickets me for an illegal turn, broken taillight, no seatbelt, and oh yeah, no rear-view mirror! I'm going the wrong way down a one-way street, there's nothing behind me!"

Dos fueron las series que mejor supieron aprovechar la fórmula establecida por *Becker*, el drama policial *Monk* (USA Network, 2002-2009) y el médico *House M. D.* (FOX, 2004-2012). Los dos programas eran marcadamente episódicos con un caso principal que debía ser resuelto al final de cada capítulo, pero a parte del interés o fascinación que podía suscitar el misterio semanal, los verdaderos atrayentes temporada tras temporada eran sin dudas los dos protagonistas. Por un lado, Adrian Monk (Tony Shalhoub) es un detective de homicidios en el departamento de policía de San Francisco que, después de pasar más de tres años recluido en su casa como consecuencia del asesinato de su mujer Trudy, volverá al trabajo, pero ahora como detective privado. Monk, además, sufre un acentuado desorden obsesivo-compulsivo así como trecientas doce fobias, según el propio Monk –'Mr. Monk and the Daredevil' (6.07)-, como miedo a la leche, las alturas, las mariquitas, las serpientes, los espacios pequeños o las multitudes; miedos todos ellos que despiertan en el detective una

multitud de extraños comportamientos y el asombro de aquellos que lo rodean, por ejemplo, debido a su temor a los gérmenes, Monk nunca toca los pomos de las puertas directamente y se desinfecta las manos después de cada apretón. Su faceta obsesiva-compulsiva, no obstante, es lo que le convierte en un gran detective, posee memoria fotográfica y encuentra las evidencias más insignificantes que han pasado desapercibidas para sus colegas. Por el otro, Gregory House (Hugh Laurie) se ha convertido en el doctor más icónico de la televisión de los últimos años y seguramente también de todos los tiempos. Fácilmente reconocible por su bastón, coger, calzado deportivo y falta de bata blanca, House es un inteligente y nada convencional doctor al mando del equipo de diagnóstico en el ficticio Princeton–Plainsboro Teaching Hospital (PPTH) en New Jersey, quien siempre acaba encontrando el diagnóstico correcto a las enfermedades y dolencias más anómalas y siempre a partir de unos métodos nada ortodoxos. El doctor House es grosero con aquellos que le rodean, desde con los pacientes, quienes le importan bien poco, haciendo constantes e inapropiadas observaciones sobre sus vidas y viendo únicamente la enfermedad como un reto personal que debe superar, hasta con sus compañeros de equipo, quienes han ido variando a lo largo del recorrido de la serie, a los cuales menosprecia a menudo sin ningún tipo de remordimiento. En el episodio ‘Occam’s Razor’ (1.03), House se dirige a los pacientes en la sala de espera de la clínica de esta manera,

House: Hello, sick people and their loved ones! In the interest of saving time and avoiding a lot of boring chitchat later, I'm Doctor Gregory House; you can call me "Greg." I'm one of three doctors staffing this clinic this morning [...] I am a *board* certified diagnostician with a double specialty in infectious disease and nephrology. I am also the only doctor currently employed at this clinic who is forced to be here against his will. [...] But not to worry, because for most of you, this job could be done by a monkey with a bottle of Motrin. Speaking of which, if you're particularly annoying, you may see me reach for this. This is Vicodin. It's mine. You can't have any. And no, I do not have a pain management problem, I have a pain problem. But who knows? Maybe I'm wrong. Maybe I'm too stoned to tell. So, who wants me? And who would rather wait for one of the other two guys? Okay. Well, I'll be in Exam Room One if you change your mind.

Su único amigo verdadero es su también colega el doctor James Wilson (Robert Sean Leonard), el jefe de departamento de oncología, el único que aguanta sus manías y apoya por encima de todo. Como sucedía con el personaje de Monk, el atractivo principal de la serie *House M. D.* es el propio personaje de House quien, a parte de los momentos cómicos derivados de sus estridencias personales, temporada tras temporada, vive su propio drama personal, su adicción al Vicodin –o cualquier otro narcótico que tenga a mano- en apariencia

para controlar el dolor causado por su dolencia en la pierna a raíz de una cirugía anterior al tiempo narrativo de la serie. House y el Vicodin se ha convertido en una de las tramas más longevas de la serie funcionando como motor principal de la misma.

House: I said I was an addict, I didn't say I had a problem. I pay my bills, I make my meals. I function.

Wilson: That all you want? You have no relationships.

House: I don't *want* any relationships.

Wilson: You alienate people.

House: I've been alienating people since I was three.

Wilson: Oh, come on! Drop it! You don't think you've changed over the last few years?

House: Of course I have. I've...I've gotten older. My hairs got thinner. Sometimes I'm bored. Sometimes I'm lonely. Sometimes I wonder what it all means.

Wilson: No. I was there. You are not just some regular guy who's getting older. You've changed! You're *miserable*! And you're afraid to face yourself-

House: OF COURSE I'VE CHANGED!

Wilson: And *everything's* the leg? *Nothing's* the pills? They haven't done a thing to you?

House: They let me do my job. And they take away my pain.

Desde que reconoce su adicción a su amigo el Dr. Wilson –‘Detox’ (1.11)-,¹³⁷ House atraviesa por diversas etapas que lo llevarán a casi perder su licencia médica en la tercera temporada cuando un policía que acude a la clínica como paciente observa una conducta irresponsable hacia el Vicodin y que el juez desestimaré gracias a la ayuda de Wilson y la doctora Lisa Cuddy (Lisa Edelstein). El abuso prolongado le hará sufrir diversos episodios alucinatorios que lo empujarán a autoingresarse en un hospital psiquiátrico, recaídas que lo llevarán a situaciones límite como intentar extirpar varios tumores de su pierna en su propio baño, a ingresar en la cárcel en la octava temporada y hasta fingir su propia muerte para poder estar junto a su amigo Wilson durante los últimos meses de vida de éste. Tanto *House M. D.* como *Monk* no pasaron desapercibidas para la crítica, la que premiaría sobre todo la labor de sus intérpretes principales, Hugh Laurie y Tony Shalhoub, consiguiendo varios Emmy, Golden Globe y Screen Actors Guild a lo largo de la emisión de las series.¹³⁸

Más recientemente, *The Mentalist* (CBS, 2008-) y *Castle* (ABC, 2009-) han ofrecido una versión descafeinda, aunque igualmente atrayente, de esta fórmula. Ambas series usan la premisa del drama policial y la resolución de casos criminales en cada episodio como contexto en el que introducir una figura ajena y extravagante que ofrezca un nuevo punto de

¹³⁷ Episodio al que pertenece este diálogo.

¹³⁸ Hugh Laurie consiguió llevarse el Golden Globe al mejor actor de serie dramática en 2006 y 2007, y el SAG en 2007 y 2009; mientras que Tony Shalhoub se llevó el Emmy a mejor actor de comedia (2003, 2005 y 2006), el Golden Globe (2003) y el SAG en (2004 y 2005).

vista a la ya conocida por todos investigación policial del prime-time televisivo. En el primer caso, el personaje destacado es Patrick Jane (Simon Baker), un psíquico y reconocido medium que se une al CBI –California Bureau of Investigation- como consultor para atrapar al asesino en serie ‘Red John’, responsable de la brutal muerte de su esposa e hija. Mientras la caza del asesino se convierte en el juego del ratón y el gato temporada tras temporada, Jane también colabora en los casos de la unidad empleando sus propios métodos deductivos, pues aunque no cree en los trucos de la mente ni en lo paranormal, posee un fuerte poder de observación y deducción, y sus aparentes poderes psíquicos se basan en su capacidad de leer a la gente, sobre todo el lenguaje corporal, y su gran memoria; métodos que no aprueban los que le rodean, ya que a menudo implican saltarse la ley, los derechos de los sospechosos y mentir a sus superiores, a pesar de que, finalmente, acaban dando resultado. En el segundo caso, y al más puro estilo *Murder, She Wrote* (CBS, 1984-1996), nos encontramos con Richard Castle (Nathan Fillion), un famoso novelista de best-sellers de misterio que sufre un bloqueo creativo tras asesinar a su personaje principal, el detective Derrick Storm, y quien, tras verse involucrado en un caso de la policía de Nueva York donde el asesino se inspira en sus libros para cometer sus crímenes, encontrará a su nueva musa en la detective de homicidios Kate Beckett (Stana Katic) y usará sus influencias con el alcalde de la ciudad para poder acompañarla en sus investigaciones. Al principio Castle actuará como un niño con un juguete nuevo, a menudo mostrándose eufórico con cada nuevo caso y comportándose como si de un crimen de película se tratara, lo que enfadará terriblemente a la detective Beckett, además de por haberla utilizado como modelo para crear su nuevo personaje de ficción Nikki Heat. No obstante, y a medida que su tiempo juntos vaya en aumento, Castle se ganará el respeto de sus compañeros policías al mostrar que su forma de pensar, siempre tan próxima a la ficción sobre la que él escribe, suele ayudar a resolver los casos en los que trabajan. Asimismo, es habitual ver a Castle guiándose por los consejos de su muy madura y adolescente hija, a la que siempre empuja a asistir a más fiestas en lugar de estudiar tanto; o de su propia madre, una estrafularia y liberal actriz de Broadway que no duda en meterse en la vida de su hijo.

Más allá de las tramas y casos que se llegan a abordar en la narración de *The Mentalist* y *Castle*, y como sucedía con *Monk* y *House M. D.*, han creado unos protagonistas lo suficientemente interesantes como para hacer que series sencillas, sin pretensiones y efectistas, sean capaces de ofrecer buen entretenimiento altamente apreciado por el público como bien han demostrado sus más que sustanciales niveles de audiencia.

En el **ámbito del drama adolescente**, y más concretamente, de esas narraciones habitadas por pre-adultos preocupados por triunfar en la vida, sobrevivir al instituto, conseguir al chico o chica ideal y ser admitido en una buena universidad como *Freaks & Geeks* (NBC, 1999-2000) o *My So Called Life* (ABC, 1994-1995) y no tanto en la línea de las melodramáticas y farragosas *The O.C.* (Fox, 2003-2007), *One Tree Hill* (CW, 2003-2012) o *Gossip Girl* (CW, 2007-2012); encontramos el drama cómico familiar *Gilmore Girls* (WB, 2000-2006; CW, 2006-2007), el cual sedebe destacar por evidenciar que para retratar el mundo adolescente-juvenil no es necesario crear divas a lo Serena van der Woodsen y tampoco caer en la mojigatería de *7th Heaven* (WB, 1996-2006; CW, 2006-2007). A pesar de no competir nunca en las categorías principales de las entregas de premios más reconocidas, y como sucede con el resto de programas del estilo, la serie siempre estaría presente en los galardones otorgados por la audiencia como los People Choice Awards y los Teen Choice Awards. Además, *Gilmore Girls* ha sido incluida en varias listas que recogen los imprescindibles de la ficción televisiva, como la “All-Time 100 TV Shows” de la revista *Time*,¹³⁹ la “100 Greatest Movies, TV Shows, and More” de *Entertainment Weekly*¹⁴⁰ y en la “Best of the ‘00s in TV: Best Comedies” donde Alan Sepinwall se refería a ella como “felicidad en estado puro”.¹⁴¹ *Gilmore Girls*, serie que vio la luz gracias al apoyo del Family Friendly Programming Forum,¹⁴² sigue el día a día de la vital relación madre-hija entre Lorelai Gilmore (Lauren Graham) y Rory Gilmore (Alexis Bledel) en la pequeña localidad de Stars Hollow, Connecticut, y la nuevamente reestablecida relación con los adinerados abuelos maternos, Emily y Richard Gilmore (Kelly Bishop y Edward Herrmann). A partir de esta, en apariencia, sencilla premisa narrativa, Amy Sherman-Palladino, la creadora de la serie, ha creado un completo entramado de personajes, lugares y motivos, y todo ello al ritmo de rápidos diálogos llenos de referencias a la cultura popular. Desde la cafetería de Luke en la que no están permitidos los teléfonos móviles, los extraños y múltiples trabajos de Kirk, las cenas de los viernes en casa de los abuelos, el exclusivo colegio Chilton, la obsesión de Rory con Harvard, las pintorescas fiestas que organiza el pueblo, los gatos de Babette y Morey o las

¹³⁹ Disponible en <<http://entertainment.time.com/2007/09/06/the-100-best-tv-shows-of-all-time/slide/gilmore-girls/>>.

¹⁴⁰ Disponible en <http://www.ew.com/ew/article/0,,20431232_20324138,00.html>.

¹⁴¹ Disponible en

<http://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2009/12/best_of_the_00s_in_tv_best_com.html>.

¹⁴² El Family Friendly Programming Forum es una coalición de más de cuarenta importantes anunciantes en Estados Unidos que abogan por una programación de carácter familiar. Algunas de las series que llegaron a producir su piloto gracias a este grupo son: *Ugly Betty*, *Chuck*, *Friday Night Lights*, *Brothers & Sisters*, *Everybody Hates Chris* o *Commander in Chief*, entre otras.

idas y venidas de Christopher, el padre de Rory, han conseguido hacer de *Gilmore Girls* una serie entrañable altamente recordada.

No obstante, existen dos ficciones que han conseguido llegar un poco más allá por lo que a series adolescentes se refiere; se trata de la detectivesca *Veronica Mars* (UPN/CW, 2004-2007) y la comedia musical *Glee* (FOX, 2009-); mientras la primera ofrece una particular mirada sobre la vida en el instituto con toques detectivescos, la segunda recoge todos los tópicos de esa misma etapa y los presenta pomposamente a modo de musical al más puro estilo Broadway. *Veronica Mars* se centra en el personaje que da nombre a la serie, Veronica (Kristen Bell), una mezcla entre Buffy y Philip Marlowe, estudiante de instituto en la ficticia ciudad de Neptune, California, y detective a tiempo parcial junto a su padre Keith Mars (Enrico Colantoni), quien además de intentar destacar académicamente en el instituto para poder conseguir una beca para la universidad y ayudar a su padre en sus casos, trabajará en sus propios casos, casi siempre relacionados con otros estudiantes del instituto, para ganar algo de dinero y no ser una carga económica para su padre, a la vez que investiga otros casos que la afectan de forma personal, el asesinato de su mejor amiga, Lilly Kane (Amanda Seyfried), y su propia violación (primera temporada); el accidente de autobús que acabó con la vida de muchos de sus compañeros (segunda temporada); y ya en la universidad, el caso del violador del campus y el asesinato del decano (tercera temporada). Así, la serie, estructuralmente, quedaría definida por estos misterios que se extendían a lo largo de la temporada, además de presentar otros casos cuya resolución sucedía dentro del mismo episodio. Estéticamente, también, se deben destacar tres tipos de recursos muy recurrentes en la serie. El primero serían los flashbacks de la vida de Veronica antes de la muerte de su mejor amiga y de ser expulsada de la élite de los ricos y famosos; el segundo estaría formado por secuencias de sueños o abstracciones de la mente en la que los muertos hablan a Veronica y la empujan a que resuelva sus muertes, y la tercera tiene que ver con el uso de un narrador, la propia Veronica, quien a menudo comenta los sucesos desde su punto de vista a modo de ‘voice-over’. No obstante, igualmente importante es la atmósfera en la que se sucedía la acción, la asfixiante Neptune, con una marcada separación de la clase alta, representada en su máximo esplendor por la familia Echolls (Harry Hamlin y Lisa Riina), y la clase baja, con el líder de los moteros, Elias ‘Weevil’ Navarro (Francis Capra) a la cabeza. Rob Thomas, creador de la serie, además, incorporó al drama toques del neo-noir –o teen-noir-, no sólo por los temas y motivos que se recogían a lo largo del relato, como el del querido por todos Sheriff Mars caído en desgracia después de que apuntara erróneamente a los padres de la asesinada Lilly como los autores del crimen, o por los escenarios de, por ejemplo, la oficina

de Mars Private Investigation, el Motel Camelot o el Chrysler LeBaron que conduce Veronica; sino sobre todo por el mismo personaje de Veronica Mars.

Veronica: I'm never getting married. You want an absolute? Well, there it is. Veronica Mars, spinster... I mean. What's the point? Sure, there's that initial primal drive... Ride it out. Better yet, ignore it. Sooner or later, the people you love let you down. And here's where it ends up – fat men, cocktail waitresses, cheap motels on the wrong side of town. And a soon-to-be ex-spouse wanting a bigger piece of the settlement pie. That's where I come in. Forty dollars an hour is cheap compared to the long-term fiduciary security sordid photography can secure for you, your offspring, your next lover. But do us a favor. If it's you in there. Dispense with the cuddling. This motel tryst? It is what it is. Make it quick. That person sitting in a car across the street might have a Calculus exam in five... make that four...hours, and she can't leave until she gets the money shot.¹⁴³

Apostada en el interior de su coche, junto al sórdido motel Camelot, cámara en mano, en plena sesión de vigilancia y con este discurso se abría el capítulo piloto de la serie y se presentaba a la (anti)heroína de la serie. Así y en los episodios que le seguirían, Veronica queda retratada como una chica dura y cínica que ha dejado de ver el mundo de color de rosa, con problemas de confianza desde que su madre la abandonó, a quien no le importa lo que digan de ella, una chica inteligente y con recursos que sabe utilizar a la gente para su propio beneficio y, básicamente, sigue una vida al estilo de 'yo contra el mundo'. No obstante, y como apunta uno de sus pocos amigos Wallace Fennell (Percy Daggs III), esa máscara “puede funcionar con las masas, pero debajo de esa coraza de jovencita cabreada, hay una jovencita menos cabreada”¹⁴⁴ y que en su interior es un “marshmallow”, dulce y tierna, siempre dispuesta a ayudar a los necesitados. *Veronica Mars* sería bien recibida por la crítica y en la temporada del 2004-2005 James Poniewozik de la revista *Time* la incluyó en la lista “The 6 Best Dramas on TV Now”¹⁴⁵ y en *Entertainment Weekly* la sitúa en el número catorce de las veintiseis mejores series de culto de todos los tiempos.¹⁴⁶ La serie también ha sido abiertamente aclamada por otros profesionales del medio como Kevin Smith, quien aparecería en el capítulo ‘Driver Ed’ (2.01) o Joss Whedon, quien también haría un cameo en ‘Rat Saw God’ (2.06) y que se ha referido a la serie como

“Best. Show. Ever. Seriously, I've never gotten more wrapped up in a show I wasn't making, and maybe even more than those. Crazy crisp dialogue. Incredibly tight plotting. Big emotion, I mean BIG, and charismatic actors and I was just DYING from

¹⁴³ Pilot (1.01).

¹⁴⁴ Pilot (1.01).

¹⁴⁵ Disponible en <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1042437,00.html>>.

¹⁴⁶ Disponible en <http://www.ew.com/ew/gallery/0,,20741515_20620965_21199219,00.html#21199143>.

the mystery and the relationships and PAIN [...] These guys know what they're doing on a level that intimidates me.”¹⁴⁷

El segundo programa al que nos referíamos algunas páginas atrás, *Glee*, se centra en el coro –glee club- del William McKinley High School, los New Directions, y sus esfuerzos para ganar en las competiciones anuales a la vez que intentan sobrevivir en un instituto donde son el objetivo de todas las burlas. La serie se centra en tres personajes adultos principales, el idealista director del coro Will Schuester (Matthew Morrison), la orientadora obsesiva compulsiva de la limpieza y los gérmenes Emma Pillsbury (Jayma Mays) y la entrenadora de las animadoras y máxima enemiga del glee club Sue Sylvester (Jane Lynch); y en los componentes del coro que suponen una amplia variedad de los diferentes grupos sociales del instituto, desde el chico gay, el jugador estrella con un lado sensible, el chico malo, la joven virginal que se queda embarazada o la animadora inocente. Narrativamente, la serie no pasa de postizo efectista, no obstante, estilísticamente nos encontramos con una serie arriesgada que ha sabido aprovechar el filón de programas del momento al estilo de *American Idol* para convertirlo en una premisa para un drama televisivo. Así, por lo que verdaderamente merece ser destacada *Glee* es por la innovadora forma de incluir en el relato las escenas musicales, desde los números sobre el escenario y para un público, los ensayos en la sala de música, estos dos elementos de la propia narración, hasta las escenas musicales que hacen avanzar la narración y en los que los personajes cantan canciones que reflejan sus sentimientos o situaciones por las que están atravesando. La presentación musical es, por tanto, el punto fuerte de esta serie y los responsables de la misma, Ryan Murphy, Brad Falchuk e Ian Brennan, además de encargarse de los guiones de las dos primeras temporadas y de gran parte de la dirección de los episodios, hicieron uso de un amplio abanico de opciones musicales, realizando siempre interesantes versiones cantadas por el propio reparto. En sus hasta ahora cinco temporadas, la serie ha ofrecido desde episodios especiales de Navidad –‘A Very Glee Christmas’ (2.10)- con una genial versión del tema “Baby, It's Cold Outside” por parte del adorable Kurt Hummel (Chris Colfer) o Halloween –‘The Rocky Horror Glee Show’ (2.05)-, musicales al estilo Broadway como “Defying Gravity” de *Wicked* –“Wheels” (1.09)- o “Don't Rain on My Parade” de *Funny Girl* –‘Sectionals’ (1.13)-, episodios centrados en artistas como “Britney/Brittany” (2.02) o “The Power of Madonna” (1.15), y también todos los grandes éxitos del momento como el “Single Ladies” de Beyoncé –‘Preggers’ (1.04)-, “Bad

¹⁴⁷ Disponible en <<http://whedonesque.com/comments/7502>>.

Romance” de Lady Gaga –‘Theatricality’ (1.20)- o el “Umbrella” de Rihanna –‘The Substitute’ (2.07)-. La música de *Glee* ha llegado a convertirse en todo un éxito comercial, sobre todo en los Estados Unidos, con millones de copias vendidas de sus discos y con dos tours, ‘Glee Live! In Concert!’ que contaba con el cast original tras la finalización de la primera y segunda temporadas. Además, la serie ha conseguido su reconocimiento entre la crítica donde ha sido nominada a varios premios del medio y consiguiendo llevarse en dos ocasiones el Golden Globe a la mejor serie musical (2010 y 2011) y al mejor actor y actriz secundarios a Chris Colfer y Jane Lynch (2011).

3.4. EL MEJOR BUQUÉ TELEVISIVO

En las páginas anteriores se ha ofrecido un amplio muestrario de lo que ha estado sucediendo en el panorama televisivo más reciente, todas ellas con interesantes aportaciones y novedades que suponen un avance en las diferentes formas narrativas de televisión. No obstante, aún quedan por explorar **otros títulos que representan lo mejor del prime-time televisivo**, ya sea por la calidad de sus narraciones, la fuerza de sus interpretaciones, lo original de sus premisas, el valor de la producción o la brutalidad con la que presentan la realidad. Un suceso, especialmente, marcaría gran parte de la producción del siglo XXI, **el 11-S, la guerra del terror y la paranoia del enemigo infiltrado**. Como algunos han indicado,

“[...] la industria televisiva reaccionó casi de inmediato a los brutales atentados del 11-S. [...] los responsables de las principales series norteamericanas se lanzaron casi de inmediato a intentar dar, desde el siempre competitivo terreno de la ficción televisiva, con la mejor manera de responder e incluso buscarle un sentido a todo lo que acababa de ocurrir”.¹⁴⁸

Aunque muchas son las series que se han visto influenciadas de uno u otro modo por los hechos de una realidad más implacable que la propia ficción y para “intentar paliar en la medida de lo posible todo ese nuevo panorama de miedo e inseguridad globalizada”,¹⁴⁹ existen algunos casos donde esta relación se hace mucho más evidente. El canal de pago FX presentó su propia visión de la guerra de Irak con la brevísima *Over There* (FX, 2005), de la mano de un habitual del medio, Steven Bochco, sobre la Tercera División de Infantería del

¹⁴⁸ FELIPE, F; GÓMEZ, I. *Ficciones Colaterales. Las Huellas del 11-S en las Series ‘Made in USA’*. Barcelona: UOC Press, 2011, p. 52.

¹⁴⁹ *Ibidem*, p. 224.

ejército de los Estados Unidos y su primer tour en Irak. La serie, especialmente violenta en la representación gráfica de la guerra, fue criticada por su posicionamiento ante el conflicto bélico, la poca precisión de lo que es la vida del soldado en el frente y del impacto psicológico de aquellos que ven la muerte a diario. No obstante, *Over There* sería una de los pocos dramas en incluir entre el reparto principal el punto de vista de un ciudadano estadounidense de origen árabe alistado tras los atentados, el soldado Tariq Nassiri (Omid Abthai). Otro destacado drama militar llegó con *The Unit* (CBS, 2006-2009), desarrollada para televisión por David Mamet y Shawn Ryan. La serie, con una mayor difusión que el caso anterior y con unos niveles de audiencia suficientemente destacables como para mantenerse en antena durante cuatro años, describía el día a día de los Delta Force, conocidos como La Unidad, en sus entrenamientos y operaciones secretas así como de la relación con sus familias y los efectos que la naturaleza de su trabajo causa en ellas.

La amenaza terrorista no sólo se lucharía en las trincheras sino que otro frente se libraría en el ámbito político y en las diferentes agencias de inteligencia, con sus renovados esfuerzos para encontrar a los enemigos más buscados de América y prevenir futuros ataques a los Estados Unidos. Series como *The Agency* (CBS, 2001-2003), *Threat Matrix* (ABC, 2003-2004), *The Grid* (TNT, 2004), *E-Ring* (NBC, 2005-2006) o *ReGenesis* (The Movie Network, 2004-2008), intentaron dar respuesta, con diferentes grados de éxito y de implicación, a la realidad del momento. No obstante, serían otros cuatro los títulos que conseguirían plantear auténticos retos en la ficción televisiva: *24* (FOX, 2001-2010), *Sleeper Cell* (Showtime, 2005-2006), *Rubicon* (AMC, 2010) y el reciente fenómeno *Homeland*, comentado varias páginas atrás, con la agente de inteligencia Carrie Matheson a la cabeza de una carrera desesperada por impedir que el líder terrorista de turno, Abu Nazir, lleve a cabo nuevos atentados en el país, esclarecer si el recientemente rescatado prisionero de guerra, el sargento Nicholas Brody, es amigo o enemigo, ganarse la credibilidad de sus superiores en la agencia, tanto del director de la C.I.A David Estes como de su mentor Saul Berenson, y todo ello con un turbio juego de alianzas que hará que nadie parezca inocente.

El caso de *Sleeper Cell*, también del canal Showtime y con cierta reminiscencia a *Homeland*, presentaba de forma atrayente su premisa narrativa; a un joven agente encubierto del FBI, Darwyn Al-Sayeed (Michael Ealy), norteamericano y musulmán, se le asigna la misión de infiltrarse en una célula durmiente terrorista que planea un ataque en Los Angeles a las órdenes del extremista islámico Faris al-Farik (Oded Fehr). La serie supuso también una nueva forma de aproximación a las posibilidades narrativas de la ficción televisiva al emitirse

cada episodio en noches consecutivas; y la serie acabaría siendo nominada en las categorías de mejor miniserie tanto de los Emmy como los Golden Globe (2006). Además, los diez episodios de la primera temporada se estrenaron bajo el tagline “Friends. Neighbors. Husbands. Terrorists.”, mientras que los ocho de la segunda lo hicieron con “Cities. Suburbs. Airports. Targets.”, para evidenciar precisamente el gran miedo de la sociedad post 11-S, que todos somos enemigos en potencia y que cualquiera podría ser el objetivo, algo que quedaría reflejado al ser nombrada una de los diez mejores programas del año 2005 por el American Film Institute, quien la definiría como

“[...] frighteningly real look at the clash of civilizations in a post-9/11 world. The program peels away at the mundanity of American suburbia and exposes the terror that lives just below the surface. Complex, and well-plotted; nuanced, and bold — the show's most significant achievement is that it is, simply, dramatically plausible...which makes it all the more terrifying”.¹⁵⁰

Radicalmente distinto es el drama conspirativo *Rubicon*. A pesar de tratarse de toda una revelación para gran parte de la crítica,¹⁵¹ ésta es una de esas series inauditas pensadas para una audiencia muy concreta capaz de aguantar un ritmo narrativo altamente lento y descifrar las claves que el relato ofrece. Una serie que más que suponer una etiqueta de prestigio para sí misma, sirvió para reforzar la imagen de marca de la cadena que la emitía, AMC, un mecanismo habitual de esta etapa televisiva. La serie se centra en Will Travers (James Badge Dale) y su trabajo como jefe de analistas en la American Policy Institute (API), una agencia internacional de inteligencia en Nueva York después de que éste perdiera a su mujer e hija en el 11-S. No obstante, la serie arranca algún tiempo después, con Will descubriendo un extraño patrón en los crucigramas de diferentes diarios del país y con la muerte en extrañas circunstancias de su supervisor y suegro, David Hadas (Peter Gerety). Tras estos sucesos Will ocupará el puesto de Hadas en la agencia y empezará a descubrir una conspiración relacionada con una sociedad secreta de todopoderosos norteamericanos, entre ellos el jefe de la API Truxton Spangler (Michael Cristofer), capaces de manipular la realidad que les rodea y de crear crisis político-económicas a gran escala para defender sus propios intereses.

¹⁵⁰ Disponible en <<http://www.afi.com/afiawards/AFIAwards05.aspx>>.

¹⁵¹ James Poniewozik la situó entre las diez mejores series del año 2010 de la revista *Time*. Disponible en <http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2035319_2034052_2034047,00.html>.

Mientras que *Rubicon* fue capaz de emplear de forma creativa un desarrollo lento de la trama principal de la serie así como la inexistencia casi total de ningún rastro de acción, todo lo contrario sucedería con la acelerada narración de *24*, creada por Joel Surnow y Robert Cochran. Citada en innumerables ocasiones como una de las mejores series de los últimos años, se sitúa como una ficción diferente a nada antes visto en televisión, con un planteamiento innovador y una puesta en escena arriesgada y atractiva. El argumento de la serie es bien conocido hasta para aquellos que nunca han visto un capítulo entero, Jack Bauer (Kiefer Sutherland) es un agente de la Unidad de Contraterrorismo (CTU) en Los Angeles y su lucha en cada temporada contra un nuevo peligro que amenaza la nación de los Estados Unidos, desde intentos de asesinato contra el presidente, amenazas biológicas, químicas o nucleares, o conspiraciones gubernamentales. A lo largo de sus ocho temporadas, pero ya desde su estreno, *24* se situó como una producción típica de esta nueva etapa televisiva, sobre todo por la novedad que suponía su formato por lo que hace al uso del tiempo real, la pantalla partida y la cuenta atrás en el reloj. El uso del tiempo real, herramienta narrativa por la que cada capítulo se correspondía a una hora del relato y por lo tanto, los veinticuatro capítulos de cada temporada serían las veinticuatro horas de narración de un relato que se sucedía a lo largo de un único día; aunque ésta no haya sido la primera vez que este recurso se emplea en televisión,¹⁵² *24* lo usa aquí de una forma innovadora como recurso que acelera la narración convirtiendo cada capítulo en una carrera contra reloj enfatizando el aquí y el ahora de la acción, además de incluir en la pantalla y de forma puntual un reloj digital que muestra la hora en la que está sucediendo la acción. Esta idea se refuerza además con las pantallas partidas, para mostrar la simultaneidad de diferentes tramas y las acciones de los diversos personajes, como por ejemplo, las múltiples llamadas que se producen entre personajes o los diferentes puntos de tensión que se producían en la narración, un mecanismo que al principio se pensaría como una salida a las necesidades discursivas del uso del tiempo real pero que acabaría formando parte del diseño visual identificativo de la serie. La serie obtuvo nominaciones en las principales categorías de las entregas de premios del medio durante todas sus temporadas, y arrasó en los Emmy del 2006 donde se llevó, entre otros, los galardones a mejor serie dramática y actor principal; categorías en las que también se llevaría el Golden Globe en los años 2001 y 2003, respectivamente. *24* sigue siendo recordada por muchos de los recursos que se comentaban más arriba, no obstante, lo que debería destacarse por encima

¹⁵² Recurso utilizado, sobre todo, en capítulos concretos de series como *Numb3rs* 'One Hour' (3.17), *Stargate Atlantis* 'Thirty-Eight Minutes' (1.04), *Seinfeld* 'The Chines Restaurant' (2.11) o *Frasier* 'My Coffee with Niles' (1.24), entre otros.

de todo es, sin duda, el personaje de Jack Bauer, el héroe americano por excelencia del nuevo siglo y respuesta oficiosa a la amenaza terrorista, para quien cualquier daño colateral está justificado a favor del bien común. La tortura se convierte aquí en una herramienta válida en el bando de los ‘buenos’ y para la propia audiencia, quien también acaba asumiéndola como la única vía posible para luchar contra los ‘malos’. De hecho, la cuestión de la tortura en la serie sería un tema controvertido y que levantaría algunas críticas negativas para la serie precisamente por mostrar la tortura como un medio aceptable y efectivo empleado por los agentes del gobierno.

Una segunda gran tendencia en la ficción televisiva actual recoge aquellas series que centran todo su interés, de un modo u otro, en el **clima político** y que encontramos en aquellas producciones que siguen con la tradición iniciada por la ya citada *The West Wing*.

La brevísima *Commander in Chief* (ABC, 2005-2006) intentaría situarse como un drama al nivel de la aclamada serie de Sorkin, no obstante, las semejanzas sólo conseguirían llegar al diseño de los títulos de crédito, y alcanzando sólo a una versión menos potente de estos. La serie se centra en la primera Presidenta de los Estados Unidos, Mackenzie Allen (Geena Davis), quien asciende al puesto tras la muerte repentina del Presidente por un aneurisma cerebral. La serie no conseguiría llegar a despertar las sensaciones de *The West Wing*, centrándose más en la familia de la Presidenta que en los juegos políticos y con un equipo que no podía competir con el carismático grupo que trabajaría para el Presidente Bartlet, carencias relacionadas, básicamente, con la ausencia de un Sorkin detrás de la producción. No obstante, la interpretación de Geena Davies sería uno de los puntos fuertes de la serie y su labor se reconocería con el Golden Globe a mejor actriz en serie dramática (2006). Finalmente, y dados los bajos índices de audiencia de la segunda mitad de la primera temporada, la serie acabaría siendo cancelada.

Recientemente se ha producido una renovación en este tipo de ficciones de la mano de dos dramas políticos suficientemente sólidos y que han conseguido ser reconocidos por méritos propios, *Boss* (Starz, 2011-2012) y *House of Cards* (Netflix, 2013-). Por un lado, *Boss*, tras su corto –dos temporadas y un total de dieciocho capítulos- pero ‘estelar’ paso por las pantallas, conseguiría llamar la atención de algunos sectores de la crítica y la audiencia, pero finalmente no serían suficiente para evitar su cancelación. La serie, gris y solemne, giraba entorno a la corrupción de aquellos que manejan la ciudad de Chicago empezando por su alcalde, Tom Kane (Kelsey Grammer), diagnosticado de un desorden neurológico degenerativo, genial interpretación que le valdría al actor el Golden Globe a mejor actor de

serie dramática (2012). Por el otro, *House of Cards* es la adaptación de la miniserie británica homónima, basada a su vez en la novela de Michael Dobbs, creada por la productora de *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006), desarrollada por Beau Willimon, guionista de *The Ides of March* (George Clooney, 2011), y producida por David Fincher, quien también dirigiría los dos primeros capítulos. En esta, Kevin Spacey interpreta a Francis Underwood, congresista demócrata traicionado por el recién nombrado presidente Garrett Walker (Michael Gill) y por el que no podrá llegar al cargo de Secretario de Estado, lo que desencadenará una guerra contra Walker. Aunque la serie ha despertado críticas contradictorias, en general se ha establecido como uno de los grandes títulos de la televisión de los últimos años, como reflejan las nominaciones acumuladas en los principales certámenes del medio y por el Emmy que conseguiría Robin Wright a mejor actriz por su papel de Claire Underwood, pero sobre todo por ser una de las primeras series estrenadas enteramente on-line en conseguir el éxito.

Dejando ya el tema político, las **series centradas en las dinámicas y relaciones familiares**, también han sido un foco interesante de sofisticación dramática en los últimos años. Empezando por la ya mítica *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005), creada por Allan Ball y protagonizada por la inolvidable familia Fisher –Nate (Peter Krause), David (Michael C. Hall), Claire (Lauren Ambrose), Ruth (Frances Conroy) y Nathaniel (Richard Jenkins)-. Esta tragicomedia nos brindaría algunos de los momentos más ricos de la televisión, entre ellas las apariciones del patriarca fallecido que varios miembros de la familia experimentan, las escenas que abrían cada capítulo mostrando una muerte y su consecuente rótulo con el nombre del difunto o la ya mítica secuencia con la que la serie se despediría en su última temporada y en la que seríamos testigos de las muertes futuras de los personajes principales. No obstante, más recientemente, tres han sido las series que han seguido este camino. Por un lado, la controvertida *Big Love* (HBO, 2006-2011) con su representación de una familia mormona y polígama de Utah, los Henrickson –Bill (Bill Paxton) y sus tres esposas Barbara (Jeanne Tripplehorn), Nicki (Chloë Sevigny) y Margie (Ginnifer Goodwin)-; y por otro, las más clásicas en forma y contenido *Brothers & Sisters* (ABC, 2006-2011) y *Parenthood* (NBC, 2010-), ambas series inteligentes y maduras que mostrarían las todavía muchas capacidades narrativas de las networks.

Brothers & Sisters se centra en la adinerada familia Walker, formada por Nora (Sally Field) y sus hijos adultos Sarah (Rachel Griffiths), Tommy (Balthazar Getty), Kitty (Calista Flockhart), Kevin (Matthew Rhys) y Justin (Dave Annable); y sus relaciones familiares tras la muerte del patriarca. Mientras que las tramas de la serie respondían a modelos bastante

tradicionales, las geniales interpretaciones de los actores –sobre todo de Field y Griffiths, nominadas varias ocisiones en los Emmy y Golden Globe a mejor actriz dramática y actriz secundaria, respectivamente- llenarían de prestigio a la serie, labores que se verían recompensadas en las más importantes entregas de premios del sector. *Parenthood*, por su parte, es la adaptación y modernización de la película homónima de Ron Howard (1989) desarrollada para televisión por Jason Katims, responsable de *Friday Night Lights*. La serie muestra las relaciones de la familia Braverman a través de sus tres generaciones, los abuelos Zeek (Craig T. Nelson) y Camille (Bonnie Bedelia), sus hijos Adam (Peter Krause), Sarah (Lauren Graham), Crosby (Dax Shepard) y Julia (Erika Christensen); y a su vez sus hijos; una serie sencilla, cálida y llena de sentimiento que con cada temporada ha conseguido establecerse como una apuesta segura y satisfactoria que no necesita recurrir a complicados enigmas o sofocadas mitologías para conseguir despertar el interés del espectador.

Otra fuente de series de indudable valor proviene de algunos de los géneros más tradicionales de la televisión –**policíaco, judicial y demás sectores profesionales**- que, con la llegada de la nueva etapa televisiva, han visto como eran renovados de forma sorprendente. Siguiendo con el camino abierto por las ya indispensables *The Wire* (HBO, 2002-2008) y *The Shield* (FX, 2002-2008), y curiosamente también en FX, aparecieron la brevísima pero altamente aclamada¹⁵³ *Terriers* (FX, 2010), sobre un ex-policía alcohólico, Hank Dolworth (Donal Logue), y su mejor amigo y criminal, Britt Pollack (Michael Raymond-James), y su ilegal negocio de detectives privados en el área de San Diego; y la todavía más aclamada *Justified* (FX, 2010-), con varias nominaciones en las categorías principales de los Emmy que reconocían, sobre todo, la labor de Tymothy Olyphant por su interpretación de Rylan Givens. *Justified* es la adaptación para televisión realizada por Graham Yost del personaje de ficción creado por el novelista Elmore Leonard, el joven U. S. Marshal Raylan, quien parece haberse quedado atrapado en las formas del lejano oeste, con su sombrero de vaquero y su particular forma de desenfundar y disparar. La serie arranca con el traslado de Raylan de Miami al condado de Harlan, Kentucky, una precaria comunidad rural y minera, que es también su ciudad natal y a la que esperaba no volver. De la mano de FX, también llegarían dos de las series más gamberras de los últimos años: el podría decirse drama médico creado por Ryan Murphy, *Nip/Tuck* (FX, 2003-2010), con los cirujanos plásticos Sean McNamara (Dylan Walsh) y Christian Troy (Julian McMahon) a la cabeza de una clínica en Florida en la que se

¹⁵³ Muchos críticos la incluirían en sus listas de los mejores dramas de 2010, como la *Time Magazine*, HitFix.com y *The A.V. Club*, entre otras.

hacían desde aumentos de pecho a radicales cambios de sexo –recordemos el personaje de Ava Moore, interpretado por Famke Janssen-; y la creada y protagonizada por Denis Leary, *Rescue Me* (FX, 2004-2011), centrada en un conflictivo, alcohólico y violento bombero de Nueva York, Tommy Gavin (Leary), que sufre de estrés postraumático tras los atentados del 11-S donde perdió a varios de sus compañeros y, entre ellos, a su primo y mejor amigo Jimmy Keefe (James McCaffrey), cuyo fantasma le seguirá, literalmente, en su día a día. La serie gira entorno a Gavin y sus conflictivas relaciones con su también desastrosa familia –su mujer Janet, su cuñada Sheila, sus hermanos Maggie, Rosemary y Johnny; sus hijos Coleen, Katy y el fallecido Connor, su tío Teddy y su padre Michael- y sus también desequilibrados pero geniales compañeros de unidad. En sus siete temporadas, *Rescue Me* ha sido a menudo señalada por sus habituales prejuicios hacia las minorías y por sus contenidos sexuales comprometidos; no obstante, ambas no hacen más que evidenciar las desgraciadas vidas de unos personajes que se ven obligados a vivir unas vidas desgraciadas en un mundo nada perfecto y aún más desgraciado.

En el panorama del drama legal, dos han sido las series que se han destacado en las parrillas televisivas de los últimos años, dos producciones que, casualmente, giran ambas entorno a dos personajes femeninos interpretados por (reconocidas) actrices cuya labor ha sido premiada en las principales entregas de premios del medio llevándose en diversas ocasiones el Emmy y Golden Globe a mejor actriz en serie dramática además de muchas otras nominaciones. Por un lado, *Damages* (FX, 2007- 2010/Audience Network, 2011-2012) se sitúa como un drama maduro e inteligente que gira en torno a los personajes de Patty Hewes (Glenn Close) y su pupila, la recién graduada Ellen Parsons (Rose Byrne), ambas abogadas en la prestigiosa firma Hewes & Associates en Nueva York. Cada temporada, cinco en total, centra el foco de la narración en el seguimiento de un único caso a menudo reminisciente de hechos reales, desde escándalos corporativos, leyes medioambientales e industria energética o la publicación de secretos de estado en la web; la relación entre Patty y Ellen se convierte en la principal y compleja trama en continuidad que perdura a lo largo de las temporadas, una relación que evoluciona de la admiración profesional, a ser casi madre e hija, a intentar destruirse mutuamente y, finalmente, olvidarse para siempre la una de la otra. Por otro lado, *The Good Wife* (CBS, 2009-) se presentaba en su estreno como un drama legal más pero rápidamente demostró ser una apuesta segura gracias a sus atractivos personajes –el eterno enamorado de Alicia, Will (Josh Charles), la fuerte e independiente jefa asociada Diane Lockhart (Christine Baranski), la misteriosa investigadora privada Kalinda (Archie Panjabi), el divertido y maquinador director de campaña Eli Gold (Alan Cumming) o la siempre

molesta Jackie (Mary Beth Peil)- y a tramas que enganchan –la relación Will/Alicia/Peter, el pasado de Kalinda y su anterior identidad, la acusación de soborno contra Will, la investigación de la fiscalía del bufete Lockhart/Gardner...-. De nuevo la actriz Julianna Margulies retoma un rol protagónico desde que se dio a conocer hace ya veinte años como la enfermera que enamoró a George Clooney en *ER*, interpretando aquí al personaje principal de Alicia Florrick, salpicada por un caso de escándalo sexual y de corrupción en el que se ve envuelto su marido y fiscal del distrito del condado de Cook (Illinois), Peter Florrick (Chris Noth). La serie arranca con Alicia apoyando públicamente a su marido encarcelado pero separándose de él en la intimidad, se lleva a sus hijos adolescentes, Grace y Zach, a un ‘modesto’ piso en la ciudad y retoma su trabajo de abogada después de trece años sin ejercer en la prestigiosa firma de abogados Lockhart/Gardner y que normalmente les reportan miles (millones) de dólares.

Finalmente, y tras el éxito de *The West Wing*, Aaron Sorkin volvería a presentar dos nuevos dramas, esta vez, más próximos a su ópera prima para televisión, la sitcom *Sports Night* (ABC, 1998-2000). La primera y menos afortunada fue *Studio 60 on the Sunset Strip* (NBC, 2006-2007), sobre la producción y realización de un programa cómico –variedades, sketches, música, actuaciones especiales...- emitido en la ficticia NBS y similar al programa *Saturday Night Live* (NBC, 1975-). Entre los personajes regulares se incluía al productor ejecutivo Danny Tripp (Bradley Whitford) y Matt Albie (Matthew Perry), Jordan McDeere (Amanda Peet) la recién nombrada presidenta de contenidos de entretenimiento, y Harriet Hayes (Sarah Paulson) una de las actrices/comediantes principales junto con Simon Stiles (D. L. Hughley) y Cal Shanley (Timothy Busfield). A pesar de su planteamiento innovador, la serie resultaría demasiado contundente y densa, demasiado Sorkin, para ser canalizada a través de un programa sobre un espacio cómico; eso y la baja audiencia harían que NBC no renovara la serie para una segunda temporada. Seis años después, no obstante, Sorkin parecería haber encontrado un nuevo y mejorado envoltorio para ese tipo de contenidos. En *The Newsroom* (HBO, 2012-) la narración se centra en torno al equipo de producción de un reconocido noticiario, “News Night”, el presentador y editor en jefe Will McAvoy (Jeff Daniels), la nueva productora ejecutiva MacKenzie McHale (Emily Mortimer), el presidente de la división de informativos Charlie Skinner (Sam Waterston) y su equipo de redacción. *The Newsroom* arranca con Will quedándose sin gran parte de su equipo original cuando su productor se va a hacer otro programa llevándose consigo a los profesionales más veteranos, y dejándole únicamente con los becarios –aunque unos becarios inteligentes y cumplidores,

todo sea dicho-. El resto de la temporada se desarrolla entre las relaciones que se crean en el trabajo, los ataques de histeria de Mac, el ego de Will, la batalla contra la presidenta de la cadena Leona Lansing (Jane Fonda) y su hijo Reese (Chris Messina) quienes intentan cambiar el formato del programa que está cayendo en los números de audiencia aunque ello suponga atentar contra la integridad de éste, la noticia sobre la que gira el programa de cada noche relacionados con temas de actualidad como la captura y asesinato de Osama Bin Laden –con el gran momento <<Obama good / Osama bad>>- o el tiroteo de Tucson, las idas y venidas entre Will y Mac, y la aparente amenaza de atentar contra la vida de Will. En su conjunto, *The Newsroom* no deja de ser una representación del mundo del teleperiodismo más real que la propia realidad, como suele pasar con los dramas de Sorkin; a pesar de ello y de nuevo como es habitual en los dramas de Sorkin, la visión romantizada de la redacción consigue ser resultona y produce en el espectador ese efecto de convicción de que en algún lugar todavía existe gente dispuesta a hacer bien las cosas para hacer que América vuelva a ser la mejor nación del planeta. Y a pesar de su inminente cancelación, la serie nos ha ofrecido algunas de las escenas más geniales de las últimas temporadas: como la escena con la que se habría la serie con Will McAvoy y su explosivo discurso sobre porque Estados Unidos no es la mejor potencia del mundo ('We Just Decided To', 1.01),¹⁵⁴ los casi ocho minutos de frenesí en la escena final de 'I'll Try to Fix You' (1.04) acompañada de la canción de *Fix You* de Coldplay o el momento en que Jane Fonda, interpretando a la propietaria del grupo mediático se niega a admitir la resignación de su equipo en 'Red Team III' (2.07).

¹⁵⁴ "Sharon, the NEA is a loser. Yeah, it accounts for a penny out of our paycheck, but he gets to hit you with it any time he wants. It doesn't cost money, it costs votes; it costs airtime, column inches. You know why people don't like liberals? Because they lose. If liberals are so fucking smart, how come they lose so goddamn always? And with a straight face, you're gonna tell students that America's so star-spangled awesome, that we're the only ones in the world who have freedom? Canada has freedom, Japan has freedom, the UK, France, Italy, Germany, Spain, Australia, Belgium has freedom. So 207 sovereign states in the world, like a hundred and eighty of them have freedom. And yeah, you, sorority girl. Just in case you accidentally wander into a voting booth one day, there's some things you should know, and one of them is, there's absolutely no evidence to support the statement that we're the greatest country in the world. We're 7th in literacy, 27th in math, 22nd in science, 49th in life expectancy, 178th in infant mortality, 3rd in median household income, number 4 in labor force, and number 4 in exports. We lead the world in only 3 categories: number of incarcerated citizens per capita, number of adults who believe angels are real, and defense spending, where we spend more than the next 26 countries combined. 25 of whom are allies. Now, none of this is the fault of a 20 year old college student. But you, nonetheless, are without a doubt a member of the worst. generation. ever. So when you ask, "what makes us the greatest country in the world?" I dunno know what the fuck you're talking about. Yosemite? [Pause] We sure used to be. We stood up for what was right. We fought for moral reasons. We passed laws, struck down laws for moral reasons. We waged wars on poverty, not poor people. We sacrificed, we cared about our neighbors. We put our money where our mouths were. And we never beat our chest. We built great big things, made ungodly technological advances, explored the universe, cured diseases, and we cultivated the world's greatest artists and the world's greatest economy. We reached for the stars, acted like men. We aspired to intelligence, we didn't belittle it, it didn't make us feel inferior. We didn't identify ourselves by who we voted for in our last election. And we didn't... we didn't scare so easy. We were able to be all these things, and to do all these things, because we were informed. By great men, men who were revered. First step in solving any problem is recognizing there is one. America is not the greatest country in the world anymore. Enough?"

Finalmente, no debemos olvidarnos de todas esas otras series que, generando **sus propias categorías genéricas y convertidas en tendencia por ellas mismas**, también forman parte de las mejores horas de ficción que ha ofrecido la televisión de la última década. Desde el monstruo mediático y narrativo de *LOST* (ABC, 2004-2010) y que nos llevaría de cabeza a todos los que sufrimos sus seis temporadas para finalmente ofrecer ese jarro de agua fría no, helada, que fue su último capítulo; la tragedia más gamberra jamás contada que es *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), donde el auténtico héroe norteamericano es un traficante de metanfetamina; esa serie que parecía ser una excusa para lucir maquinaria pesada a dos ruedas, también conocida como *Sons of Anarchy* (FX, 2008-), pero que gratamente nos sorprendió con un relato más que convincente sobre las luchas de poder y lealtad en la familia; y *Treme* (HBO, 2010-2013), serie hecha sólo para aquellos pacientes espectadores que disfrutaban de los ritmos narrativos hiperlentos.

Ya para concluir el presente capítulo, es necesario recordar que la anterior muestra, aunque significativa, no representa más que un puñado de la selección existente de ficción que la televisión tiene por ofrecer. No obstante, **y a modo de breve apunte, es necesario señalar hacia otras tendencias que, aunque se alejan del foco de estudio de la presente investigación, acaban de retratar el contexto televisivo norteamericano del momento.**

En primer lugar, las **miniseries**, de largo o corto formato, en los últimos años y sobre todo en los canales de cable, se han situado como formatos de prestigio capaces de ofrecer concentrados de la mejor narración, especialmente evidente en la producción de HBO con títulos tan representativos como *Band of Brothers* (2001), *The Corner* (2001), *Generation Kill* (2008), *John Adams* (2009), *The Pacific* (2010) o *Mildred Pierce* (2011); aunque también muchas otras cadenas se han sumado recientemente a esta moda de relatos de duración finita y empleando una amplia variedad de contenidos y de géneros –*Taken* (SyFy, 2002), *Into the West* (TNT, 2005), *The Pillars of Earth* (Starz, 2010), *The Kennedys* (Reelz Channel, 2011) o *Hatfields & McCoy*s (History Channel, 2012)-.

El **drama policial de carácter episódico** se ha multiplicado especialmente en la CBS donde en los últimos años y tras el éxito de *CSI*, se han acumulado un número importante de títulos cortados con un patrón similar. Además de las ya citadas *NCIS*, *The Mentalist* y *Hawaiï Five-0*, se deben destacar, con diferente grado de éxito, *Without a Trace* (CBS, 2002-2009) sobre el equipo del F.B.I. dirigido por Jack Malone (Anthony LaPaglia) encargado de encontrar a personas desaparecidas, *Cold Case* (CBS, 2003-2010) y la investigación de casos sin

resolver de épocas pasadas a la cabeza de la agente Lilly Rush (Kathryn Morris) con una siempre emotiva presentación del pasado y presente, *Numb3rs* (CBS, 2005-2010) y la resolución de los casos por medio de complejas funciones matemáticas de la mano del genio Charlie Epps (David Krumholtz), *Criminal Minds* (CBS, 2005-) y la unidad de análisis de la conducta que investiga crímenes violentos a través de todo el país formada por un variopinto grupo de profesionales como el Dr. Spencer Reid (Matthew Gray Gubler) o la analista Penelope Garcia (Kirsten Vangsness), *Blue Bloods* (CBS, 2010-) y sus tres generaciones de la familia Reagan dedicadas al servicio policial de Nueva York o *Unforgettable* (CBS, 2011-) y la hiperdetallada memoria visual de Carrie Wells (Poppy Montgomery).

Otro género que parece haber llegado a la ficción televisiva para quedarse es **el musical**, pues además de *Glee*, *Smash* (NBC, 2012-2013) y *Nashville* (ABC, 2012-) se han situado como dos opciones plenamente válidas y que han sabido encontrar el equilibrio entre ficción y números musicales, aunque cada una desde un punto de vista diferente. Por un lado, la primera se centra en la producción de un nuevo espectáculo de Broadway basado en la vida de Marilyn Monroe y muestra las dificultades de financiación, procesos de selección, cástings, rivalidades entre aspirantes y las vidas de los personajes dentro y fuera de los escenarios. La serie, además, cuenta con composiciones musicales originales de dos habituales del teatro, Marc Shaiman y Scott Wittman, responsables de, por ejemplo, el musical *Hairspray*; y de la participación de actores como Anjelica Huston, Uma Thurman o Jennifer Hudson. Por el otro, *Nashville* se centra en el panorama musical del country a través de la figura de dos cantantes, la vieja gloria Rayna Jaymes (Connie Britton), que verá como sus ventas disminuyen a medida que su edad aumenta, y el nuevo fenómeno musical Juliette Barnes (Hayden Panettiere), más joven y de estilo descafeinado. La serie ha sido creada por Callie Khouri, ganadora de un premio de la academia por su guión original para *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991), y ya en su primera temporada ha despertado buenas críticas por sus guiones y las interpretaciones de Britton y Panettiere, siendo ambas nominadas en los Golden Globe (2013) a mejor actriz principal y de reparto, respectivamente.

Recientemente, también, hemos podido presenciar como, por un lado, muchas **cadenas de cable se han sumado a la moda de crear sus propios contenidos de ficción originales**. Siguiendo los pasos de HBO y más recientemente de AMC, Starz se estrenó en el mundo del drama con *Crash* (Starz, 2008-2009), a la que siguieron *Spartacus* (Starz, 2010-2013), *Camelot* (Starz, 2011), la fugaz pero exitosa *Boss* (Starz, 2011-2012) y las más recientes *Magic City* (Starz, 2012-2013) y *Da Vinci's Demons* (Starz, 2013-). Otras cadenas han empezado, aunque más tímidamente, a ofrecer también títulos de ficción, entre las que

cabría destacar A&E con *The Glades* (A&E, 2010-2013), *Longmire* (A&E, 2012-) y *Bates Motel* (A&E, 2013-), History Channel con *Vikings* (History Chanel, 2013-), Cinemax con *Banshee* (Cinemax, 2013-) o SundanceTV con *Top of the Lake* (2013) o *Rectify* (2013-). Y por el otro, **algunas cadenas de cable han visto consolidada su imagen gracias a su nueva programación atractiva y coherente**, como es el caso de TNT –*Southland* (2010-), *Falling Skies* (2011-), *Franklin & Bash* (2011-) y *Major Crimes* (2012-)- y USA Network –*Psych* (2006-), *Burn Notice* (2007-), *Royal Pains* (2009-), *White Collar* (2009-), *Covert Affairs* (2010-), *Necessary Roughness* (2011-), *Fairly Legal* (2011-) y *Suits* (2011-)- al focalizar el peso de su programación hacia el drama de ficción, o el canal especializado en ciencia-ficción SyFy –*Stargate SG-1* (1997-2007), *Andromeda* (2000-2005), *Stargate Atlantis* (2004-2009), *Eureka* (2006-2012), *Sanctuary* (2007-2011), *Stargate Universe* (2009-2011), *Warehouse 13* (2009-) y *Being Human* (2011-2014)-.

Con este breve pero intenso recorrido por las que son las tendencias de ficción de la etapa televisiva actual, se han podido establecer los diferentes y más destacados dramas de los últimos años con el objetivo de crear una idea global del estado en el que se encuentra el drama del momento. Esto nos ha servido, además, como punto de partida del análisis de la Tercera Edad Dorada de la Televisión que se llevará a cabo en el siguiente bloque de la investigación.

PARTE II

LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

4. EL AUTOR EXTENDIDO

Artesanos, empresarios y colaboradores

"What am I? A man? Or am I a machine? My children believe I am a god"
First Hybrid

"The author is dead and contemporary criticism has written the obituary. Once we recognize that every text [...] is generated in and by a complex web of cultural, social, political and formal conventions and expectations, it is irresponsible to continue to look at those texts in the simplistic way they used to be looked at. The old idea that the lone artist-genius is the exclusive source of meaning in a text [...] is no longer tenable in light of the critical theory developed in the past twenty years".¹⁵⁵

Thompson y Burns así lo dejaban escrito en la introducción de su libro en 1990, algo que muchos como Lavery y Cascajosa han cuestionado.¹⁵⁶ El autor en televisión no ha muerto, sino que en la actualidad está más vivo que nunca. No obstante, llegar hasta este punto no ha sido tarea sencilla, pues históricamente la televisión fue concebida como un medio anónimo fruto de los esfuerzos de centenares de profesionales.¹⁵⁷ La televisión, o mejor dicho, la ficción no solamente es fruto de un proceso en el que intervienen diversos

¹⁵⁵ THOMPSON, R. J; BURNS, G. *Making Television: Authorship and the Production Process*. New York: Praeger, 1990, p. ix.

¹⁵⁶ LAVERY, D. "A Religion in Narrative: Joss Whedon and Television Creativity", en *Slayage, the International Journal of the Whedon Studies Association*, núm. 7. Y CASCAJOSA, C. "La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana", p. 18.

¹⁵⁷ NEWCOMB, H; ALLEY, R. S. *The Producers Medium*. Op. cit., p. xi.

profesionales sino que además es el resultado de la labor intelectual de alguien, que está firmada por alguien y que detrás de ese alguien se encuentre un autor. No obstante, y como se mostrará a continuación,¹⁵⁸ **el asentamiento de la figura del autor en televisión ha seguido un camino sinuoso pero que lejos de morir se ha ido transformando hasta alcanzar el lugar privilegiado que hoy ocupa en el medio y, como se mostrará a lo largo de este capítulo, convertirse en elemento indispensable de la tercera edad dorada de la televisión.**

4.1. EL AUTOR ANTES DEL AUTOR

Desde que Truffaut iniciara la teoría del autor allá por 1954 y poco después fuera difundida y popularizada en los Estados Unidos por Andrew Sarris y más tarde ser puesta en duda por el estructuralismo a favor de la más reciente teoría del ‘lector’¹⁵⁹ para nuevamente volver a entrar en el debate,¹⁶⁰ no sería de extrañar que esta situación también se produjera en el contexto televisivo.¹⁶¹ A pesar de que algunos autores negasen la existencia del autor en el medio televisivo, a favor de la idea del ‘comunicador’ como responsable de los contenidos y lo identificaban con aquello que se veía en la pantalla (presentadores, actores...), la propia institución emisora, sus empleados y sus códigos; y la cultura en la que se enmarcasen los mensajes de televisión,¹⁶² otros¹⁶³ han evidenciado que, ciertamente, la televisión iba a seguir el camino del cine, también, en materia de autoría. Es por ello que los estudios sobre autoría televisiva propiamente dicha, no obstante, no se iniciarían hasta 1983 de la mano de Horace Newcomb y Robert S. Alley y serían continuados por David Marc y Robert Thompson en 1992.

¹⁵⁸ NEWCOMB, H; ALLEY, R. S. *Op. cit.*, y MARC, D; THOMPSON, R. J. *Prime Time, Prime Movers*. Boston: Little, Brown and Company, 1992.

¹⁵⁹ BARTHES, R. “The Death of the Author”, en *Image-Music-Text*. London: Fontana Press, 1977, (1ª ed. 1968).

¹⁶⁰ FOUCAULT, M. “What is an author?”, en *Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism*, editado por Josué V. Harari. New York: Cornell University Press, 1979.

¹⁶¹ STAM, R. *Op. cit.*, p. 83-92. Los precedentes de la teoría del autor televisivo, como muchos otros casos, debemos buscarlos en el cine. A diferencia de otros autores, reconoce que, antes de que Truffaut escribiera su famoso ensayo, Alexandre Astruc ya se refería en 1948 al concepto de ‘camera-pen’ como el acto artístico de la realización cinematográfica, en su ensayo, “A Certain Tendency of the French Cinema” publicado en *Chaiers du Cinéma* en 1954, Truffaut aludía a la figura del director fílmico y a su capacidad de impregnar sus películas con su propia personalidad, haciendo esta visible a través de su estilo y temática. Cuando más tarde Sarris publicara su “Notes on the Auteur Theory in 1962” y la teoría del autor llegara a los Estados Unidos esta no sólo seguiría con las ideas de Truffaut, sino que además añadiría cuestiones importantes. Sarris propondría tres criterios para reconocer al autor: competencia técnica, marcada personalidad y un significado interior que se produce entre la tensión de la personalidad y el propio material.

¹⁶² FISKE, J; HARTLEY, J. *Reading Television. Op. cit.*, p. 82-83.

¹⁶³ STAM, R. *Op. cit.*, p. 91.

La principal aportación del texto de **Newcomb y Alley** residía en situar la figura del **productor como el autor de televisión**, a diferencia de en las décadas pasadas, donde el guionista era el principal responsable de los dramas antológicos.¹⁶⁴ Para ello, partían de varias entrevistas con productores influyentes de la época tales como Quinn Martin, Norman Lear o Grant Tinker, que dejaban constancia de cómo en un medio masivo como éste, en un contexto de producción todavía demasiado industrial, la figura del productor era la encargada de velar por la integridad de una producción donde los demás profesionales iban y venían. Así, Newcomb y Alley se referían al productor como,

“[...] the producer is the person who must oversee entire projects [...] involved with the project from beginning to end, sees to it that continuity is maintained [...] that the series concept remains secure [...] they also establish the creative vision of the projects they control [...] The vision encompasses all this things and recognizes the best ways to express them as television [...] audience can [...] recognize immediately the style of a particular producer, may even be able to recognize other shows as copies of that style [...] The creative producer is well aware of the strengths and weaknesses of the tradition and is able to make his own expression distinct within it. Or the producer may be known as a true innovator, one who takes the traditions in new directions or creates new forms that are closely identified with his work alone”.¹⁶⁵

Esta definición es más que significativa pues sigue siendo válida en la actualidad, como se verá más adelante, pero en referencia a la figura del creador, Newcomb y Alley también aluden aquí a una cuestión que será clave para el drama de la tercera edad dorada, la del autor consciente del medio (no sólo de la televisión), de lo que se ha hecho y de lo que todavía se puede hacer, es decir, la visión del autor como figura responsable de hacer avanzar la tradición, el género, los formatos; nos estamos refiriendo aquí a todos aquellos que arriesgan, que se saltan las normas, que renuevan las convenciones, que van más allá... Este es el caso, por ejemplo, de Ronald D. Moore, autor de *Battlestar Galactica*, a quien se le atribuye haber llevado a la ciencia ficción de televisión un escalafón más allá, dejándolo plasmado no sólo en su serie sino también en su manifiesto, *Battlestar Galactica: Naturalistic Science Fiction or Taking the Opera out of Space Opera*, un texto que presentaría antes de empezar la producción de la serie y en el que dejaría constancia de sus intenciones para con la serie –ningún ‘beautyshot’ del espacio que no fuera funcional, no usar gadgets innecesarios o

¹⁶⁴ MARC, D; THOMPSON, R. J. *Op. cit.*, p. 119.

¹⁶⁵ NEWCOMB, H; ALLEY, R. S. *Op. cit.*, p. xii- xiii.

sin mostrar ningún ‘red shirts’ o muertos sin nombre-.¹⁶⁶ Asimismo, aunque los autores de las series de hoy son pensados más bien en términos de creadores –que incluiría tareas de guión, producción, dirección y todas las que estos quisieran asumir- y no tanto como productores, su labor no ha variado mucho en los últimos treinta años, véase, por ejemplo, las declaraciones del creador de *Mad Men*, Matthew Weiner, quien no duda en reconocer la responsabilidad creativa que recae sobre él,

“Ever single word that’s on the screen, I oversee. There’s nothing that’s shot, I’m not involved in. The scripts go through multiple drafts, and I work with the writers on all the things [...] As far as casting, I’m there for every single person that’s cast [...] I’m involved in the props, a lot of which are written into the scripts. I’m involved in the costumes, which are all shown to me before they go on. [...] I’m involved with the directors. We have tone meetings where I explain to them the script [...] I visit the set for a lot of the rehearsals [...] I’m involved in post-production, very intensely involved in editing”¹⁶⁷

A los productores capaces de ejercer tal poder creativo a la vez que de asumir múltiples tareas como producir, escribir, vender, dirigir o incluso financiar sus proyectos; Newcomb y Alley los identificaron como ‘hyphenate’,¹⁶⁸ término que **Marc y Thompson** volverían a rescatar en su estudio de algunos productores importantes de la época como Roy Huggins, Stephen J. Cannell, Steven Bochco o Michael Mann, donde actualizarían las teorías del autor televisivo al evidenciar que la televisión, a diferencia del cine, es un medio para guionistas que, tras demostrar su valía como tal, pudieron cargar con la responsabilidad de producir sus propias series.¹⁶⁹

La cuestión de **la autoría** volvería a resurgir con fuerza cuando Robert J. Thompson la incluyera **como factor esencial de la televisión de calidad de los años 80’**,¹⁷⁰ del mismo modo como recogería **Caldwell** algunos años después,¹⁷¹ cuando la televisión dejaría de ser un medio básicamente anónimo y donde los nombres de los responsables de los programas de

¹⁶⁶ Un análisis más detallado al respecto se realizará en el capítulo once.

¹⁶⁷ WEINER, M. Citado en LAVERY, D. “The Imagination Will Be Televised: Showrunning and the Re-animation of Authorship in the 21st Century American Television”.

¹⁶⁸ NEWCOMB, H; ALLEY, R. S. *Op. cit.*, p. 15.

¹⁶⁹ MARC, D; THOMPSON, R. J. *Op. cit.*, p. 130.

¹⁷⁰ THOMPSON, R. J. *Television’s Second Golden Age. From ‘Hill Street Blues’ to ‘ER’*. *Op. cit.*, p. 14.

¹⁷¹ CALDWELL, J. “Excessive Style: The Crisis of Network Television”, en *Television. The Critical View*, *Op. cit.*, p. 659.

ficción pasarían a ejercer un rol importante en los discursos televisivos.¹⁷² En los últimos años, **David Lavery** se ha encargado de reactivar la discusión al comprobar el interés que han despertado tanto en la crítica como en la audiencia, los nuevos autores de ficción televisiva del siglo XXI.¹⁷³

4.2. EL AUTOR AHORA

A pesar de haber estado presente en los discursos de televisión desde hace al menos cuarenta años, no ha sido hasta ahora que la figura del autor televisivo, por un lado, se ha hecho plenamente visible,¹⁷⁴ consiguiendo el respeto que siempre se le ha concedido al autor de cine, y por el otro, se ha adaptado a las nuevas situaciones del mercado, convirtiéndose así en un elemento vital de la nueva edad dorada de la televisión. A lo que nos referimos aquí no es a que se pueda o deba establecer un **modelo de autor** en contraposición a la noción ya establecida, sino a una **versión extendida de éste**. En primer lugar, en el modelo de televisión establecido por Thompson se hace referencia sobre todo a la labor de los responsables de las series como artistas capaces de otorgar cierto pedigrí de calidad a sus obras, pero no llega a adentrarse en la cuestión de la autoría. En segundo lugar, es cierto que la definición tradicional de autor establecida por Newcomb y Alley sigue estando vigente –supervisa la totalidad del proyecto, implicado desde el principio en él, se asegura de mantener la continuidad, vigila que el concepto de la serie siga intacto, establece la visión creativa e implanta su estilo visual y narrativo–, no obstante, la noción de ‘productor’ ha quedado desplazada por la de ‘**showrunners**’ o **creadores**. Y, tercero, la figura del autor deja de estar ligada únicamente a los discursos de calidad.

“No one is going to know what works and what doesn’t work more quickly than I will. Also, no one is going to want to change it quicker than me. My name is on it and I want to make it good”.¹⁷⁵

¹⁷² CALDWELL, J. *Televisuality. Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Jersey: Rutgers University Press, 1995, p. 14. Caldwell establecía tres sistemas organizativos en cuanto a la autoría: aquellos que provienen de dentro del medio –Brand, Falsey, Bochcco, Kelly...- y que suelen asociarse a una cadena, los creadores de productos mainstream –Belisario, Cannell o Spelling- y las importaciones de fuera del medio, sobre todo del cine –Coppola, Spielberg, Lynch...-.

¹⁷³ LAVERY, D. “The Imagination Will Be Televised: Showrunning and the Re-animation of Authorship in the 21st Century American Television”.

¹⁷⁴ LAVERY, D. “A Religion in Narrative: Joss Whedon and Television Creativity”. *Op. cit.*, p. 4.

¹⁷⁵ SHERMAN-PALLADINO, A. Citada en LAVERY, D. “Impossible Girl: Amy Sherman-Palladino and Television Creativity”, en *Screwball Television: Critical Perspectives on Gilmore Girls*, editado por Scott Diffrient y David Lavery. Syracuse: Syracuse University Press, 2010.

La responsable de la serie *Gilmore Girls* se refería así a su labor como mente creativa de una de las comedias dramáticas más frescas y atrayentes de los últimos años. Estamos en la época de los grandes egos, para bien o para mal, porque es ahora más que nunca cuando el **autor es plenamente consciente de su condición como tal**, y todo lo que ello implica, pues es ahora cuando se tienen los medios y recursos suficientes para ello. Ya lo afirmaban Newcomb y Alley: un autor, ante todo, debe reconocerse y proclamarse a sí mismo como tal.¹⁷⁶ Y una muy buena forma para hacerlo es dejando su firma no sólo en los contenidos sino también de forma gráfica en la pantalla, nos referimos aquí a la firma que muchos incluyen al final de cada episodio a modo de clip animado,¹⁷⁷ como hace J. J. Abrams con su ‘Bad Robot, Joss Whedon con el ‘Grr Arg’ o Ron D. Moore y David Eick con sus microclips en los que sus representaciones animadas se atacan y mutilan mutuamente en escenas que hacen alusión a todo tipo de referencias que van desde la actualidad (*American Idol*) a imñagenes de culto (los esqueletos de Harryhausen). Situar-se como el autor de una serie supone, además, un valor añadido para la misma así como para su propia persona, por lo que son muchos los que hacen su labor un poco más visible no sólo dando a conocer su visión sino a su propia persona ya sea a través de blogs personales, foros de la serie o entrevistas en los medios. Y lo principal está en transmitir que esa no es simplemente la serie que han podido hacer o que cualquiera podría hacer, sino la serie que querían hacer y que sólo ellos podían hacerla. De ahí la importancia que se atribuye a la identidad de cada autor, otorgándoles singularidad, y evidenciando no sólo su labor en el medio sino también a su pasado como elemento vital y que les ha llevado a crear esa serie concreta y no otra. Por ejemplo, David Chase se inspiró en sus experiencias con su propia madre para crear el personaje de Livia (Nancy Marchand), la calculadora madre de Tony Soprano, en *The Sopranos*,¹⁷⁸ David Milch y sus problemas con el juego y las drogas,¹⁷⁹ o el paso de Ron D. Moore como guionista de *Star Trek –Next Generation*, *Deep Space Nine* y *Voyager*- y su disconformidad por los argumentos prototípicos de la serie.

¹⁷⁶ NEWCOMB, H; ALLEY, R. S. *Op. cit.*, p. xii. “They [creators] have been willing to say ‘I’, ‘we’, ‘my decision’, ‘my role’ and ‘my responsibility’. [...] all they have been willing to speak of failures as well as successes”.

¹⁷⁷ MARC, D; THOMPSON, R. J. *Op. cit.*, p. 153. Evolución de los recursos empleados para reclamar la autoría de un producto en las anteriores décadas. “[...] fans of such sixties hits as *The Fugitive* and *The F.B.I.* had not yet gotten through the opening credits of an episode before a booming voice informed them each week that what they were about to see was ‘a Quinn Martin Production’.”

¹⁷⁸ DOUGHERTY, R. “Chasing TV”, en *Salon*, 20 de enero de 1999. Disponible en <<http://web.archive.org/web/20070821035655/http://www.salon.com/ent/int/1999/01/20int.html>>.

¹⁷⁹ LAVERY, D. “The Imagination Will Be Televised: Showrunning and the Re-animation of Authorship in the 21st Century American Television”.

De un modo u otro, en **la televisión, como en el resto de las artes, para ser considerada como tal, es necesario que exista un artista**, es decir, es necesario poder identificar la figura del autor que firma dicha obra y que ejerce la responsabilidad última de ésta,¹⁸⁰ y para ello el entramado industrial y la colaboración de los diferentes profesionales que intervienen en la elaboración de una serie no deberían servir como excusa o impedimento que limitasen el ámbito de actuación de la figura del autor.

“The very heart and soul of the artistic act is the communication of a creator’s emotion, perception, and thought to an audience. To deny the animating influence of the creator’s personality in a film is to place it (and, by emplication, the entire medium) outside the realm of art”.¹⁸¹

La televisión, o la parte que aquí nos interesa, al menos, debe ser considerada también arte, como lo ha sido y lo es el cine; y del mismo modo que uno puede hablar de la emoción, percepción y pensamiento que un autor de cine imbuje en sus películas, este grado de implicación también es posible encontrarlo en el drama televisivo. En la televisión, además, si se tiene en cuenta el proceso industrial que siempre la ha caracterizado, cuando un autor es capaz de transmitir su visión creativa y diferenciarse del resto, nos encontramos ante un autor y una obra de arte. De hecho, los mismos argumentos por los que Barthes sentenciaba a muerte al autor, aunque por una buena causa, son ahora los que permiten enaltecer al autor televisivo, haciendo que su obra sea reconocida como una extensión de él mismo, su persona y su vida, dando importancia a su pasado biográfico o cualquier otro detalle que le haya llevado a crear esa serie concreta y no otra.

“The image of literature to be found in ordinary culture is tyrannically centred on the author, his person, his life, his tastes, his passions [...] The explanation of a work is always sought in the man or woman who produced it [...]”.¹⁸²

Esto se ve favorecido, además, porque las restricciones que impedían un desarrollo pleno de la figura del autor por tratarse de un **medio demasiado colaborativo e industrial se han desdibujado considerablemente** perdiendo parte de su fuerza original. La naturaleza de la televisión, sobre todo del cable, como medio de producción de masas y su contexto comercializado, se han empezado a erosionar a favor de prácticas, podría decirse, menos

¹⁸⁰ CASCAJOSA, C. “La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”. *Op. cit.*, p. 17.

¹⁸¹ MARC, D; THOMPSON, R. J. *Op. cit.*, p. 6.

¹⁸² BARTHES, R. “BARTHES, R.: “The Death of the Author”, en *Image-Music-Text*. London: Fontana Press, 1977, (1ª ed. 1968).

industriales, tal como ha señalado Nelson,¹⁸³ destacando la artesanía que se esconde detrás de algunos productos de ficción que parecen ser el resultado de auténticos artesanos del medio y no tanto de un entramado industrial mecanizado. En este contexto, se han abierto camino los autores que con sus obras y su forma de hacer ficción han cimentado la Tercera Edad Dorada de la Televisión, a saber, Vince Gilligan, Eric Kripke, Ronald D. Moore, David Simon, Damon Lindelof & Carlton Cuse, David Milch, Amy Sherman-Palladino, Joss Whedon, J. J. Abrams, Aaron Sorkin, Matthew Weiner... entre otros.

No obstante, se debe evidenciar que, si ciertamente se pueden reconocer estas personalidades, es porque se destacan de una parte de la televisión todavía marcadamente industrial donde obviamente existe un creador sin firma de autor. Me refiero aquí a esos otros productos plenamente válidos y con sus propios puntos fuertes pero que están faltos de una identidad propia que los diferencie del resto de la programación, productos más convencionales y que no pretenden más que entretener, series anónimas en las que difícilmente se reconoce el nombre del creador, como *The 4400*, *Castle* o *Blue Bloods*, cuyos responsables, a pesar de tener un pasado como guionistas en el medio u otros puestos relacionados, pasan desapercibidos por las pantallas.

Causa y consecuencia a la vez, de las dos cuestiones antes comentadas, es el panorama excepcional que muchos artistas se han encontrado a la hora de trabajar en televisión, la **libertad creativa** que les es brindada, permitiéndoles explorar y experimentar las posibilidades narrativas y estilísticas del medio sin encontrar impedimento por parte de los ejecutivos de las cadenas, encontrando así una autonomía vital para que se puedan crear obras de arte.¹⁸⁴ Al respecto, David Chase, creador de *The Sopranos*, reconoce que

“All of us have the freedom to create characters that are complex and contradictory. The FCC doesn’t govern that. We all have the freedom to tell stupid, bad jokes that may actually turn out to be funny. And we all have the freedom to let the audience figure out what’s going on rather than telling them what’s going on”.¹⁸⁵

Y la responsable de iniciar esta ‘moda’ y a la que después se le sumarían otras muchas cadenas es HBO, el canal de cable por excelencia ligado al concepto de las series de autor

¹⁸³ NELSON, R. *State of Play*. *Op. cit.*, p. 1.

¹⁸⁴ NEWCOMB, H; ALLEY, R. S. *Op. cit.*, p. 35. “The autonomy of the artist is viewed as the source of creativity, and without it ‘true’ art is deemed impossible”.

¹⁸⁵ CHASE, D. Citado en LAVERY, D. “Can this Be the End of Tony Soprano?”, en *Reading The Sopranos*, editado por David Lavery. London: I B Tauris, 2006.

donde el creador es el máximo responsable del desarrollo creativo de la serie desde el comienzo hasta su fin. Para ello, desde que empezara a emitir series de ficción, HBO confió en artistas plenamente establecidos en el medio, como por ejemplo el mismo Chase, quien había ganado dos Emmy (1978 y 1980), David Milch, conocido por su labor de guionista en dramas de prestigio como *Hills Street Blues* y *NYPD Blue*; Alan Ball, ganador del Oscar por su guión de *American Beauty* (Sam Mendes, 1999) y David Simon, ganador de dos Emmy (mejor miniserie y mejor guión de miniserie) por la miniserie *The Corner*. HBO cree plenamente en la visión de sus artistas y por ello apoya iniciativas que en otras cadenas serían impensables. Por ejemplo, a pesar de no destacar en los índices de audiencia ni para los parámetros del cable, *The Wire* pudo finalizar tras su quinta temporada para completar el plan narrativo de Simon; y del mismo modo, permitieron que Chase se retrasara en el plazo de entrega de la quinta temporada de *The Sopranos* casi dieciséis meses, y lo mismo sucedería con la sexta y última temporada de la serie, y que finalmente se estrenaría un año más tarde y con un parón de por medio. Y a pesar de ello (o gracias a ello), la serie es considerada por la crítica como la mejor serie de los últimos tiempos algo que David Chase no habría conseguido, en aquel momento, fuera de HBO.

Esto nos lleva a considerar las ventajas que supone el trabajar en las cadenas de cable, donde, al no depender de financiación publicitaria ni de las restricciones reguladoras de la FCC, pueden permitirse el tomarse licencias creativas y de contenido que en las network serían impensables. El mismo David Chase, habiendo trabajado en *Northern Exposure* que se emitía en abierto, ha defendido en varias ocasiones su desagrado por las series ofrecidas por este tipo de cadenas, a las que acusa de ofrecer propaganda del estado corporativo.¹⁸⁶

“You get bored [...] with all the niceties of network television [...] and I don’t mean language and I don’t mean violence. I just mean storytelling, inventiveness, something that really could entertain and surprise people”.¹⁸⁷

Pero, aunque es cierto que las cadenas de cable han creado un ambiente ideal para el pleno desarrollo del autor televisivo, este no es el único sitio donde se pueden encontrar artistas del medio, y es que, ante la aparente superioridad de los productos del cable, uno parece olvidarse de que la programación de ficción en abierto no (siempre) es resultado del

¹⁸⁶ CHASE, D. Citado en LAVERY, D; THOMPSON, R. J. “David Chase, The Sopranos and Television Creativity”, en *This Thing of Ours: Investigating The Sopranos*, editado por David Lavery. New York: Columbia University Press, 2002. “I hated everything that corporated America had to offer. I considerer network television to be propaganda for the corporate State –the programming, not only the commercials [...]”.

¹⁸⁷ LONGWORTH, J. *Op. cit.*, p. 34.

monstruo empresarial preocupado únicamente por los números y las ganancias sino que por el contrario, es el resultado de mentes también brillantes que han sabido (o han podido) encontrar espacio para su voz en el mercado actual de las networks. Dick Wolf, por ejemplo, parece no haberse percatado de que corren otros tiempos pero con su grupo de series insignia, *Law & Order*, con la que ha demostrado que un producto tradicional tiene cabida en la programación actual siempre que la avale una buena narración y unas interpretaciones excepcionales –Mariska Hargitay gana el Emmy a mejor actriz dramática en 2006, y en la temporada 2004-2005 ganaría un Globo de Oro-. Este es el caso también de Aaron Sorkin, reconocido por sus guiones para cine (*A Few Good Men*, *Moneyball*) y quien encontraría su gran éxito televisivo con *The West Wing*, serie que ganó el Emmy a mejor drama cuatro años consecutivos (2000-2003) y el Globo de Oro en la temporada de 2000-2001, así como sus actores principales (Martin Sheen Globo de Oro a mejor actor en 2000-2001; Allison Janney Emmy mejor actriz 2002 y 2004), en la que demostró su gran control sobre el diálogo de ritmo acelerado, mordaz y cargado de contenido. Y aunque en alguna ocasión Sorkin haya declarado que él es, por encima de todo, un guionista,¹⁸⁸ sus marcas de autor son inequívocas, ubicadas siempre en un medio profesional liberal, reporteros de deportes en *Sports Night* (ABC, 1998-2000), estudio de televisión en *Studio 60 on the Sunset Strip*, y redacción de noticias en *The Newsroom*, con gran importancia a las relaciones entre personajes y una importante vertiente política, algunas más evidentes que otras, en sus tramas. Incluso J.J. Abrams, autor prolífico que estrena una serie casi anualmente –*Felicity*, *Alias*, *Six Degrees*, *LOST*, *Fringe*, *Undercovers*, *Alcatraz*, *Person of Interest*–, es reconocido por la espectacularidad de sus series, la importancia de lo visual, argumentos llamativos y personajes atractivos; pero al trabajar Abrams con la mirada puesta en el cine –*Cloverfield* (2008), *Star Trek* (2009) y *Super 8* (2011)–, también se le conoce por dejar sus proyectos en otras manos (expertas) cuando estos ya han sido encaminados. Por ejemplo, abandonó *LOST*, su serie más conocida, y la dejó a cargo de Damon Lindelof y Carlton Cuse, los responsables, cuando en la tercera temporada la serie parecía no ser ya tan fantástica, de negociar con FOX temporadas más cortas, algo habitual en las cadenas de cable pero insólito en las networks (a no ser que se cancelara una serie a mitad de temporada), y acordaron por anticipado una fecha (mayo de 2010) para concluir la serie. Es por ello que en situaciones como ésta, vuelve a resurgir el debate sobre qué es lo que verdaderamente hace autor al autor, es decir, se le está otorgando a Abrams dicho título por una serie cuyo peso acabó cayendo en Lindelof y

¹⁸⁸ LONGWORTH, J. *Op. cit.*, p. 16.

Cuse,¹⁸⁹ o cómo puede ser que un producto tan mediático y tan poco ‘de autor’ se le pueda reconocer, efectivamente, un autor. Y la respuesta está en que ahora sería posible reconocer diferentes niveles de autoría que habrían conseguido visibilidad en los últimos años.

4.3. EL AUTOR EXTENDIDO Y EL MODELO DE COLABORACIÓN

“As we expand access to mass distribution via the web, our understanding of what it means to be an author –and what kinds of authority should be ascribed to authors– necessarily shifts”.¹⁹⁰

El cambio más significativo en la concepción clásica del autor, como indicara Jenkins, radica en el agente que opera esa autoría, es decir, el sujeto que ejerce la función de autor y al que se le identifica como tal, función que se complica al crearse nuevas relaciones e influencias para con ellos mismos, sus productos y las cadenas en las que estos se emiten, haciendo que el autor y sus productos funcionen como imagen de marca y se creen verdaderas estrategias de branding alrededor de muchos de ellos.

Muchas **cadenas han empezado en los últimos años a reforzar su identidad** como tal para hacerse más visibles en el mercado, crearse una personalidad sólida ante su público en potencia y diferenciarse de sus competidoras.¹⁹¹ Y para ello, se han servido del interés que han suscitado las series con cierto toque de distinción y, por extensión, de los creadores de éstas; para crearse un nombre propio que funcione también, en cierto modo, como si de un autor se tratase. Y la encargada de iniciar esta moda ha sido la televisión por cable, para la que lo importante ya no sólo son los números (cuánta gente ve sus contenidos) sino la imagen de marca que consigue crear de ella misma, ya sea a través de la cobertura mediática o la obtención de premios de sus series, y la autoridad que esto le otorga. El caso de HBO es plenamente significativo pues, al tratarse de un canal premium, deben crear estrategias que recuerden al espectador, continuamente, porque merece la pena pagar por sus servicios.¹⁹² Así, a través de campañas autopromocionales como las de ‘It’s not TV. It’s HBO’ o la de

¹⁸⁹ LAVERY, D. “The Imagination Will Be Televised: Showrunning and the Re-animation of Authorship in the 21st Century American Television”. De hecho, en su artículo dedicado a repasar los talentos creativos con sello de autor del panorama televisivo actual, David Lavery se refiere únicamente a Lindelof y Cuse como responsables de *LOST*, no mencionando a Abrams.

¹⁹⁰ JENKINS, H. *Convergence Culture. Where Old And New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006, p. 188.

¹⁹¹ ANG, I.: *Living Room Wars: Rethinking Media Audiences for Postmodern World*. London: Routledge, 1996.

¹⁹² CASCAJOSA, C. “La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”. *Op. cit.*, p. 16.

‘HBO. Making the water... cooler’,¹⁹³ así como la confianza dada a sus productos y a sus responsables, han hecho que series como *True Blood* o *Six Feet Under* no sólo vayan ligadas a Alan Ball, pero también, y más importante, a HBO.

Es más significativo, si cabe, el reciente giro que la imagen de la cadena de cable básico AMC ha realizado, al pasar de ser una cadena conocida por ofrecer, básicamente, películas clásicas a expandirse hacia otro tipo de programación –documentales, películas más actuales, telerealidad y series-. Así, la cadena ha pasado de ser conocida como ‘American Movie Classics’ a la forma más televisiva AMC y en 2007 estrenaría su primera serie original, la aplaudidísima por la crítica y ganadora de una decena de Emmy, *Mad Men*. A ésta la seguirían las ficciones igualmente punteras y también reconocidas *Breaking Bad*, *The Walking Dead* y *The Killing*; ayudando a la cadena a asegurarse una entrada tímida pero segura en el mundo de la ficción televisiva, labrándose una reputación a la altura de los canales premium como HBO o Showtime. Con esta recolocación de su imagen de marca, AMC ha conseguido diversificar sus contenidos, presentar nuevos alicientes a sus espectadores y atraer al siempre succulento público joven. Así, la cadena estrenó su nuevo eslogan “AMC: Something More” para evidenciar ese ‘algo más’ que ahora ofrecía la cadena (dramas originales), por un lado, y por la singularidad de sus series, por el otro; y que inevitablemente recuerda a aquel otro “It’s Not TV. It’s HBO”.

Actualmente, también es interesante pensar en el autor como en un **proceso de colaboración** en el que éste acepta y reconoce que otros ‘autores’ pueden participar en la construcción de significado del relato.¹⁹⁴ Y no nos estamos refiriendo aquí a las alianzas creativas tipo Moore-Eick, Whedon-Espeson o Cuse-Lindelof, por ejemplo; y tampoco nos referimos a un modelo de narración democrática en la que se tomen decisiones de forma colectiva, ni a evidenciar el aspecto cooperativo de la televisión como medio industrial.

“It is the showrunner’s defining vision of a series, after all, that stamps the series as distinctive. But the sheer magnitude of the narrative universe needed to support a full

¹⁹³ Más que inteligente e imaginativa, en esta campaña la ficticia Water Cooler Association of America da las gracias a HBO por su programación, pues gracias a sus series y a que la gente se congrega en los surtidores de agua de las oficinas para comentar, la empresa ha aumentado sus ventas.

¹⁹⁴ JENKINS, H. “Transforming Fan Culture into User-Generated Content: The Case of FanLib”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 22 de mayo de 2007. “More and more media producers are adopting what I call the ‘collaborationist’ model –embracing fan creativity as a way of enhancing engagement with their properties”.

season of half-hour or hour-long shows in TV means that actual authorship must fall to a team of writers [...]”.¹⁹⁵

Son muchos los que, evidenciando la precisa naturaleza participativa del medio, caen en el error de mezclar dos realidades bien distintas, la del medio colaborativo y la del modelo de autoría colaborativa. En este fragmento, Caldwell está otorgando la autoría a los guionistas, y existiría una cooperación, sí, pero tan sólo a nivel profesional, pues lo que se defiende en el modelo de autoría colaborativa es que existe la posibilidad de que otros autores puedan aportar su visión del relato ampliando o complementando la narración global. Igualmente, también se ha defendido que el relacionar el concepto de autoría con discursos de televisión de calidad y, en consecuencia, su estatus como arte y producto de una única visión creativa, no es posible puesto que se estaría obviando la parte cooperativista del medio,¹⁹⁶ pero el valor artístico de una obra nada tiene que ver con los trabajadores que en ella hayan participado.¹⁹⁷ Aquí, nuevamente, se ha malentendido la noción de colaboración en su sentido profesional.

Así, lo que debe quedar claro antes de pasar a enmarcar el modelo colaboracionista propiamente dicho, es que no se eliminaría la figura individual del autor a favor de un proceso participativo, como algunos han señalado¹⁹⁸. A lo que se está refiriendo aquí es a la existencia de un modelo donde el autor –o equipo de autores- reconoce, acepta y posibilita que existan otras figuras que también actúen como tal. El ejemplo más claro, aunque fuera del marco televisivo, se encuentra en los hermanos Wachowsky y su película *The Matrix*, donde ellos no serían los únicos responsables de completar el relato, sino que hubo otros autores, los encargados de los cortos recogidos en *Animatrix* y del videojuego *Enter the Matrix*, que aportaron sus particulares visiones para acabar de cerrar (al menos por ahora) la narración.

¹⁹⁵ CALDWELL, J. “Convergence Television: Aggregating Form and Repurposing Content in the Culture of Conglomeration”. *Op. cit.*, p. 59.

¹⁹⁶ ELLIS, J; PRYS, C. “Defining the Medium: TV Form and Aesthetics. Case Study: Issues in Television Authorship”, en *Tele-Visions. An Introduction to Studying Television*, editado por Glen Creeber. London: The British Film Institute, 2006, p. 24.

¹⁹⁷ STAM, R. *Op. cit.*, p. 86. “[...] Stanley Shofield compared the collaborative art of filmmaking to the collective construction of a cathedral [...] to show that film could transcend its artisanal, industrial form of production and incorporate a singular, signed vision”.

¹⁹⁸ REEVES, J. “Rewriting Culture: A Dialogic View of Television Authorship”, en *Making Television: Authorship and the Production Process*, editado por Robert J. Thompson y Gary Burns. New York: Praeger, 1990, p. 148.

“Writers would need a concrete way to structure a coherent story not as a single sequence of events but as a multiform plot open to the collaborative participation of the interactor”.¹⁹⁹

Aunque aquí Murray se está refiriendo a un tipo de interactividad que por ahora no ha llegado a la televisión, es igualmente significativo pues está señalando a la base de la autoría de colaboración, esta es, la función del autor como creador no de un relato hermético y único, sino como la del autor de un mundo o narración múltiple en el que también puedan participar otros autores y colaborar en la construcción del relato. En este sentido, la figura del autor individual no se eliminaría pues seguirían existiendo sus marcas personales y reclamaría el texto como propio, pero tampoco se negaría la huella artística de los otros ‘autores’ que también darían cuerpo y personalidad al texto. Moriría, pues, la idea del autor como limitador de significados y contenidos.²⁰⁰ El modelo de autoría que se intenta delimitar, no obstante, no es una categoría cerrada y presenta al menos dos posibles vertientes:

1. **Colaboración limitada/exclusiva.** Tipo *Battlestar Galactica*. Se reconoce la labor de diferentes artistas -guionistas, directores, compositores...- que participan e la visión concreta de Ron D. Moore, al que se identifica como autor principal, y se reconoce su valor individual, pero se niega o no se reconoce la labor creativa de otros artistas que trabajan el relato desde otras perspectivas no reconocidas por Moore, como por ejemplo, los cómics o las novelas.
2. **Colaboración amplia/inclusiva.** Tipo *Matrix*. En ella diferentes autores construyen el universo de Matrix, cada uno desde su particular visión. No se trata de presentar diferentes relatos sobre un mismo tema, sino de diferentes formas de aproximarse a un mismo relato o de encargarse de diferentes partes del relato.

Matt Hills ha estudiado profundamente este modelo y, aunque su objeto de estudio se sale del ámbito de esta investigación –*Dr. Who* (BBC1, 2005-), las deducciones a las que llega son demasiado relevantes como para pasarlas por alto. En su estudio Hills defiende la desmaterialización del autor del nuevo *Who*, Russell T. Davis, a favor de una autoría múltiple.

¹⁹⁹ MURRAY, J. *Op. cit.*, p. 185.

²⁰⁰ FOUCAULT, M. “What is an author?”, en *Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism*, editado por Josué V. Harari. New York: Cornell University Press, 1979, pp. 141-160. “[...] the author [...] is a certain functional principle by which [...] one impedes the free circulation, the free manipulation, the free composition, decomposition, and recomposition of fiction. [...] The author is therefore the ideological figure by which one marks the manner in which we fear the proliferation of meaning”.

“Davis is a (de)materialising auteur –present and absent, simultaneously displaced in favour of other production team members, and solidified via specific, queered meanings and readings”.²⁰¹

Aquí se está apuntando al modelo de autoría colaborativa al que se señalaba más arriba, al de ese autor presente en cuestión de contenidos y significados, pero a la vez ausente para que la labor de otros artistas se haga visible, favoreciendo un modelo donde colisionan las diferentes ‘firmas’ de los colaboradores –directores, guionistas, productores- involucrados en la creación del nuevo *Dr. Who*, así como de los diferentes equipos productivos que se han encargado de la serie a lo largo de los años,²⁰² una situación que en este caso se ve favorecida por la larga tradición de la serie en la cultura británica y su relación con BBC, y sobre todo por su situación como serie de género y de culto. En todo caso, Hills consigue evidenciar que es posible, en el contexto televisivo, reconocer la huella de un autor y a la vez producirse una alianza colaborativa; y para designar esta realidad, emplea el término ‘**multi-authored**’ en contraposición a los modelos cuya narración se articula en torno a una única visión o figura autoritaria.²⁰³

En este capítulo se ha mostrado no sólo como la figura del autor ha resurgido con fuerza en este nuevo siglo sino que también, y en el contexto de la Tercera Edad Dorada de la Televisión, se ha expandido su concepción y ámbito de actuación.

Por un lado, el momento es el idóneo para que la faceta más creativa y prolífica de los autores televisivos salga a la luz pues a pesar del fuerte factor industrial y empresarial que todavía mueve gran parte del medio de televisión –competencia entre cadenas, exigencias de la publicidad, niveles de audiencia, instituciones reguladoras de los contenidos...-, la confianza concedida y la libertad creativa que les es cedida a profesionales como Whedon, Abrams, Simon, Milch o Ball, demuestra que la visión íntima y la creatividad personal de los artistas es posible, haciendo que la atención se sitúe, ahora más que nunca, en la televisión no como únicamente un medio industrial y anónimo, sino como un modelo de trabajo más artesanal donde se reconoce la voz de unos pocos, los encargados de elevar la televisión a la categoría de arte. Por el otro, el modelo tradicional de autor delimitado en un primer momento por Newcomb y Alley, y tras asentarse en el modelo televisivo establecido por Thompson, ha

²⁰¹ HILLS, M. *Triumph of a Time Lord. Regenerating Doctor Who in the Twenty-First Century*. London: I. B. Tauris & Co., 2010, p. 26.

²⁰² *Ibidem*, p. 31.

²⁰³ *Ibidem*, p. 26.

llegado a un punto donde, por cómo ha evolucionado la sociedad, la industria y el mercado televisivo, su campo de actuación se ha visto extendido hacia dos vertientes, la del autor como imagen de marca y extrapolable a la cadena como autor y la del autor como parte de un proceso de colaboración.

Todas estas cuestiones, además, permiten desligar la figura clásica del autor de los discursos de televisión de calidad a los que tradicionalmente se ha visto asociada. Es decir, dada esta concepción extendida del autor, se ha facilitado que otros productos que en el pasado habrían quedado marginados, se puedan erigir como el fruto de mentes creativas concretas y que se comunican a través de sus textos, es el caso, por ejemplo, de Amy Sherman-Palladino y su *Gilmore Girls*, Eric Kripke y *Supernatural* o Rob Thomas y *Veronica Mars*.

Y ya para acabar, remarcar un punto que queda pendiente y que será estudiado con mayor detenimiento en el décimo capítulo. Las nuevas relaciones que se establecen entre autor y audiencia, y donde los márgenes de actuación entre uno y otro se van lentamente desdibujando, llegando a alcanzar posturas híbridas de **autorfan y de fanautor**.

“What authors actually do and say –the specific meanings repeatedly constructed through their work- are marginalised in favour of the ‘author’ as a construction of specific interpretative communities”.²⁰⁴

“I am the fan who gets to have the most fun. I get to walk the set every day. I totally get to be there when the story’s broken. I get to do all of the fun bits. Every day is fan day for me. That’s who I am. I’m the fan who got the closest”.²⁰⁵

De este modo, y como analiza extensamente Matt Hills,²⁰⁶ se estaría volviendo al modo del ‘author-function’ clásico de Foucault donde el receptor estaría actuando, también, con cierta autoridad a lo que creación de contenidos y significado se refiere, de donde se derivarían algunas de las prácticas narrativas recientes. Además, también debemos tener en

²⁰⁴ HILLS, M. *Triumph of a Time Lord. Regenerating Doctor Who in the Twenty-First Century*. Op. cit., p. 33.

²⁰⁵ WHEDON, J, Citado en LAVERY, D. “The Imagination Will Be Televised: Showrunning and the Re-animation of Authorship in the 21st Century American Television”, p. 22.

²⁰⁶ HILLS, M. *Triumph of a Time Lord*. Op. cit., p. 23. “This autor-function [...] is not formed spontaneously through the simple attribution of a discourse to an individual. It results from a complex operation whose purpose is to construct the rational entity we call an author. Undoubtedly, this construction is assigned a ‘realistic’ dimension as we speak of an individual’s ‘profundity’ or ‘creative’ power, his intentions or the original inspiration manifested in writing. Nevertheless, these aspects of an individual [...] are projections [...] of our ways of handling texts: in the comparisons we make, the traits we extract as pertinent, the continuities we assign, or the exclusions we practice”.

cuenta la profesionalización del fan o lo que es lo mismo, artistas del medio no pueden esconder su faceta fan, como sucede con autores como Joss Whedon, imagen del típico fanboy, que no duda en usar tramas argumentales que recuerden a lo que largo tiempo llevan haciendo los colectivos fan en sus creaciones –estoy pensando en el lío amoroso entre Spike y Buffy de la sexta temporada de la serie-; y todo esto hace que, poco a poco, se pierda el temor a la experimentación televisiva –si existen crossovers entre series de una misma cadena (CSI y Without a Trace, por ejemplo), porqué no se puede hacer uno entre *Buffy* y *Supernatural*, pues ambos comparten un mundo de ficción semejante-.

Pero esta cuestión, como se ha dicho, ya se comentará más adelante, lo que ahora debe quedar claro al respecto es que, mientras nuestra sociedad cambia el modelo de autoría lo hace con ella, experimentando nuevas relaciones creativas y produciendo como resultado una concepción del autor tradicional extendido en el que el binomio autor-receptor aún debe ser concretado.

5. COMPLEJIDAD NARRATIVA Y EXPERIMENTACIÓN

Recorriendo el camino más largo, retorcido y complicado

“Throughout history, the nexus between man and machine has spawned some of the most dramatic, compelling, and entertaining fiction”

Hybrid

“[...] televisión is essentially a formulaic medium in terms of entertainment. [...] television repeats its formulas complete with the same characters, the same stars, sometimes for years on end. [...] Successful television formulas are widely copied by those producers who hope to cash in on the commercial success that accompanies them. The formulas that survive have wide appeal in a massive audience. Their special appeal is so wide [...] that there can be no artistic excellence”.²⁰⁷

Aunque este tipo de programación todavía existe en la actualidad, afortunadamente mucho se ha avanzado desde que Horace Newcomb hablase así de las ficciones televisivas allá por 1974. En los últimos años, se ha podido presenciar como, a la vez que el contexto mediático cambiaba, las series crecían exponencialmente en complejidad tanto en la forma como en los contenidos. No obstante, y siguiendo la duda levantada por Newcomb en la que se refiere a unas formulas básicas que se repetirían en todas las series, cabe preguntarse si la producción de ficción actual es suficientemente novedosa o si por el contrario todavía hay espacio para más experimentación. O lo que es lo mismo, cómo y hacia dónde han avanzado

²⁰⁷ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art. Op. cit.*, p. 22.

los mecanismos narrativos de las series de televisión desde que Robert J. Thompson delimitara el modelo televisivo de los años 80' a la capacidad de las series para aludir a su pasado narrativo, a los repartos amplios y a la variedad de personajes, y a la aparición de nuevos géneros al mezclar otros antiguos. Para explorar todas estos aspectos, en este capítulo se hará un **repaso a las narraciones más innovadoras que han aparecido en la televisión los últimos años**, prestando especial atención a la evolución que hayan podido tener cuestiones de **hibridación, género y narratología**.

Antes de empezar, **es necesario establecer dos precedentes teóricos** que acabarán impulsando las nuevas pautas de producción y de consumo surgidas en el medio en el marco de la Tercera Edad Dorada de la Televisión. Backstories elaborados, enigmas sin resolver, exceso de información, expansiones extratextuales del universo... Murray ya señalaba hacia este tipo de narraciones en 1997 y resaltaba la importancia que el uso del ordenador e internet iban a tener en la forma de organizar relatos,²⁰⁸ en la forma de transmitir esos relatos²⁰⁹ y la necesidad de experimentar con la narración, como por ejemplo, las nuevas formas de entender la temporalidad de las (no sólo) ficciones televisivas,²¹⁰ una serie no solo empieza y acaba (linealmente), sino que existen muchas formas de materializar ese tiempo narrativo, haciendo que este se bifurque en medio de la narración o haciendo que se rompa en un punto determinado, como sucede en series como *LOST*, *Damages* o *True Detective*.

“To be alive in the twentieth Century is to be aware of the alternative posibles selves, of alternative possible worlds, and of the limitless intersecting stories of the actual world. To capture such a constantly bifurcating plotline, however, one would need more than a thick labyrinthine novel or a sequence of films”.²¹¹

Murray se refería así a esta nueva compleja y cambiante realidad, y a la imposibilidad aparente de poder transmitir dichos sucesos de un modo tradicional y apelaba a la necesidad de poder encontrar nuevos sistemas de transmisión a la altura de los contenidos, un entorno narrativo digital que Murray describía como ‘procedural’, participativo, espacial y

²⁰⁸ MURRAY, J. *Op. cit.*, p. 2. “The computer looks more each day like the movie camera of the 1980s: a truly revolutionary invention humankind is just on the verge of putting to use as a spellbinding storyteller.”

²⁰⁹ *Ibidem*, p. 9. “Just as the computer promises to reshape knowledge in ways that sometimes complement and sometimes supersede the work of the book and the lecture hall, so too does it promise to reshape the spectrum of narrative expression, not by replacing the novel or the movie but by contiuing their tiemless bardic world within another framework.”

²¹⁰ *Ibidem*, p. 34. “Part of the impetus behind the growth of the multiform story is the dizzing physics of the twentieth century, which has told us that our common perceptions of time and space are not the absolute truths we had been assuming them to be.”

²¹¹ *Ibidem*, p. 32.

enciclopédico.²¹² Y mientras Murray encontraba un entorno ideal para este tipo de narraciones en los videojuegos,²¹³ Henry Jenkins, por su parte, señala hacia los **cómics** y sus entramadas narraciones en las que universos narrativos enteros se iniciaron en los años 60' y todavía hoy en día siguen en activo con sus correspondientes ramificaciones y actualizaciones. Así, por ejemplo, Jenkins cita la dificultad de entender el universo X-Men en su totalidad de no haber crecido con él,²¹⁴ y evidencia el reto que esto ha supuesto para la industria del cómic, quien lleva décadas luchando para equilibrar la complejidad (a la que llegan muchas colecciones) y la accesibilidad de éstas (para asegurarse nuevos lectores). Y es que la intertextualidad, metatextualidad, autoreferencialidad, fragmentaciones narrativas, excesos textuales e interconexiones genéricas, típicas del cómic o los videojuegos, y que favorecen la inmersión, interpretación e interactividad del lector con el relato, son cada vez más fáciles de encontrar en las ficciones televisivas de la actualidad.

5.1. LAS BASES DE LA NARRACIÓN COMPLEJA

El modelo de estructura narrativa compleja debe entenderse como la evolución natural de la ficción televisiva de a finales de los años 70' donde los sucesos de un episodio empezarían a repercutir en los que llegarían después, y en los que se empezaron a combinar tramas de carácter episódico y que, por lo tanto, se cerrarían al finalizar éste, con tramas de tipo serial y que se alargarían a lo largo de varios episodios (o incluso temporadas) formando arcos argumentales y compensando, así, tanto al espectador ocasional como a aquellos que se comprometían a largo plazo con la serie. Referidas por Horace Newcomb como '**cumulative narratives**'²¹⁵ y por Robin Nelson como '**flexinarratives**',²¹⁶ este tipo de narraciones llegarían a dominar la totalidad de las series en prime-time del momento. No obstante, y como se comentaba en anteriores capítulos, a excepción de algunos casos –*Buffy the Vampire Slayer*, *Ally McBeal*, *The X-Files*...-, lo que fuera novedad algunos años atrás acabaría por convertirse en la norma y las series que se veían transgresoras pasarían a verse como

²¹² *Ibidem*, p. 71.

²¹³ *Ibidem*, p. 28.

²¹⁴ FORD, S; JENKINS, H. "Managing Multiplicity in Superhero Comics: An Interview with Henry Jenkins", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, p. 306.

²¹⁵ NEWCOMB, H. Ciado en REEVES, J; RODGERS, M; EPSTEIN, M. "Rewriting Popularity. The Cult Files". *Op. cit.*, p. 30.

²¹⁶ NELSON, R. *TV Drama in Transition. Forms, Values and Cultural Change*. *Op. cit.*, p. 24-68. Nelson caracteriza este tipo de narraciones como: de corte rápido, segmentadas, estructura narrativa múltiple, estilización de la imagen, ruptura de las convenciones realistas, espectáculo visual, se desdibujan los lazos entre las categorías clasificativas y yuxtaposición de discursos.

normales, por lo que poco a poco se empezaría a trabajar con nuevas posibilidades narrativas, contenidos más arriesgados y tramas argumentales más complicadas. Así, **Jason Mittell**, en la línea de Eco y su obra abierta,²¹⁷ redefine el modelo episódico/serial a favor de un nuevo sistema de narración basado en la complejidad narrativa caracterizado, principalmente, por negar la necesidad de cerrar el relato a favor de un relato siempre abierto en el que los arcos argumentales pasan a alargarse temporadas o series enteras y donde la complejidad y el número de tramas crecen a la par.²¹⁸ En estas narraciones, además, los mecanismos empleados para complicar el relato son tan importantes para el espectador como lo sería el propio relato, prestando atención no sólo a qué sucede, sino al cómo sucede. Mittell afirma que las series narrativamente complejas invitan a la desorientación temporal y a la confusión, permitiendo a los espectadores que desarrollen sus capacidades de comprensión a través de un compromiso de visionado activo y a largo plazo.²¹⁹ Cabe remarcar, además, que la narración compleja debe desligarse de los discursos de calidad,²²⁰ pues éste es un modo narrativo aplicable a todo tipo de relatos que, además, encuentra sus antecedentes en formatos tales como los culebrones o el melodrama. También se debe apuntar a este respecto que la narración compleja, como algunos han señalado,²²¹ debe entenderse no sólo como un mecanismo de producción textual sino que también como un proceso de construcción de significado complejo, es decir, un patrón de narración compleja requiere de unas pautas de visionado también complejas.

El **modelo de estructura narrativa compleja**, también conocido como ‘vast narratives’,²²² ‘long term television narrative’,²²³ ‘endlessly deferred narrative’,²²⁴ ‘pullulating web’,²²⁵ o ‘narraciones neo-barrocas’,²²⁶ se ha ido perfilando en los últimos años y cada vez son más las series que se construyen a partir de este sistema. El primer recurso ampliamente utilizado en la actualidad es el de construir el relato de una serie tan sólo como si éste fuera la punta del iceberg, o lo que es lo mismo, evidenciar que todo aquello que el espectador ve en

²¹⁷ ECO, U.: *The Open Work*. Cambridge: Harvard University Press, 1989 (1a ed. 1962).

²¹⁸ MITTELL, J. “Narrative Complexity in Contemporary American Television”, en *The Velvet Light Trap*, n° 58, 2006, p. 29.

²¹⁹ *Ibidem*, p. 37.

²²⁰ *Ibidem*, p. 30.

²²¹ KACKMAN, M. “Quality Television, Melodrama, and Cultural Complexity”, en *FlowTV*, 5 de marzo de 2010. JOHNSON, S. *Everything Bad is Good for You. How Popular Culture is Making Us Smarter*. London: Penguin Books, 2005.

²²² HARRIGAN, P; WARDRIE-FRUIIN, N. *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: MIT Press, 2009, p. 2.

²²³ LAVERY, D. “LOST and Long-Term Television Narrative”, en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. *Op. cit.*, p. 313.

²²⁴ HILLS, M. *Fan Cultures*. London: Routledge, 2002, p. 134.

²²⁵ MURRAY, J. *Op. cit.*, p. 132.

²²⁶ NDALIANIS, A. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: MIT Press, 2004, p. 25.

la pantalla es únicamente una pequeña parte del relato global. Y para ello, es necesario cimentar el texto no sólo en la premisa narrativa principal de la serie sino en el mundo en el que se enmarca dicho texto, es decir, se debe crear un mundo tan rico que parezca imposible abarcarlo en su totalidad o que no agote sus posibilidades narrativas. En este sentido se debe hablar de narraciones abiertas o sin límites narrativos, pues, aunque es cierto que una serie puede llegar a su fin, su mundo sigue abierto. Cómo interpreta uno, sino, la última escena de *Buffy the Vampire Slayer* –“Chosen” (7.22)-, en la que tras vencer al Primer Mal y detener el Apocalipsis Buffy contempla el cráter de lo que fuera Sunnydale mientras su hermana le pregunta, «¿y ahora qué?». Más que un final, esto parece invitar a la continuación del relato, algo que acabaría sucediendo al estrenarse la octava temporada de la serie en formato cómic. La narración compleja, no obstante, no funcionaría como una telenovela, aunque compartan parentesco, donde se pospone el cierre de la narración negando la resolución de los conflictos, sino que, como muestra Hills,²²⁷ se trata de formular preguntas y no responderlas indiscriminadamente. En este tipo de narraciones, por lo tanto, a medida que avanza la trama, en lugar de irse acotando el camino, éste se va haciendo más largo y ofreciendo nuevas bifurcaciones que abrirán nuevas posibilidades narrativas, algunas de las cuales serán exploradas por la serie mientras que otras serán dejadas en un segundo plano. Por ejemplo, y retomando el caso de Buffy, la serie sufriría un increíble giro argumental en el primer episodio de la quinta temporada, ‘Buffy vs. Dracula’ (5.01) cuando, de pronto, Buffy tiene una hermana adolescente que todos en el universo ficticio de la serie conocen y que, según la narración, parece haber estado presente desde siempre. El espectador no puede sino estar confuso y deberá esperar algunos episodios más, justo hasta ‘No Place Like Home’ (5.05) para entender qué es lo que ha sucedido. Whedon introduce aquí un elemento narrativo completamente nuevo y bastante singular, un personaje, que, además, de la evidente sorpresa que ello conlleva, explora un camino narrativo diferente, casi como si de un mundo alternativo se tratase, en el que la cazadora Buffy tiene una hermana. Ésto resulta interesante puesto que Whedon no estaría aquí escribiendo sólo el futuro de la serie sino también su pasado, abriendo más que cerrando el relato.²²⁸

No obstante, se debe remarcar que esta idea de narración en constante movimiento o de narración aparentemente infinita, no debe producirse a costa de alcanzar cierto grado de **cierre argumental**. Como ya se ha apuntado más arriba, en la narración compleja no se

²²⁷ HILLS, M. *Fan Cultures*. Op. cit., p. 134.

²²⁸ PARKIN, L. “Truths Universally Acknowledged: How the ‘Rules’ of Doctor Who Affect the Writing”, en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. Op. cit., p.13.

cierran todas las tramas de una serie cuando ésta finaliza su emisión, siempre jugando con esa idea de apertura, pero sí se debe responder a las expectativas que se hayan ido formando durante la serie.²²⁹ Esta idea es para Mittell señal de la maduración de la televisión y destaca que la sensación de ‘unidad’ está estéticamente valorada como un componente esencial de la narración como forma de arte y que las series que ofrecen esa sensación de totalidad ofrecen mayor placer al espectador.²³⁰

“The potencial of the labyrinth as a participatory narrative form would seem to lie somewhere between the two, in stories that are goal driven enough to guide navigation but open-ended enough to allow free exploration and that display a satisfying dramatic structure no matter how the interactor chooses to traverse the space”.²³¹

De este modo, y como evidencia Murray, es esencial encontrar el equilibrio entre ambas cuestiones, entre dejar el universo de ficción lo suficientemente abierto como para no agotar el relato en su totalidad. Pero cuando, por el contrario, se intenta mantener el relato abierto más allá de las premisas principales y habiendo descuidado el resto de cuestiones que las rodea, es muy difícil que una serie sobreviva más allá de esa resolución. Ya pasó con *Twin Peaks* y recientemente también pasó con *Prison Break* donde, tras la fuga de Michael Scofield y sus aliados a finales la primera temporada y, apurando un poco, la huida de las autoridades a lo largo de la segunda, ya se habría dado respuesta a la gran incógnita de la serie, no obstante, la serie seguiría otras dos innecesarias temporadas más con dos (no tan) nuevas premisas narrativas (la fuga de Sona y la búsqueda de la Scylla) introducidas casi a la fuerza (a pesar de ayudarse de un elemento de continuación como la Compañía).

Existen también otras series en las que todas estas cuestiones se emplean de una forma más radical, son series que se ayudan de recursos propios de la ciencia ficción y que permiten, literalmente, crear diferentes líneas temporales y explorar diferentes versiones del mismo relato. *LOST* pondría de moda este sistema al contruir su relato apoyándose en el mecanismo de los saltos temporales y creando la sensación de suspensión temporal, es decir, hacer que el espectador se cuestione la existencia del tiempo en el marco narrativo de la Isla. Además, al espectador se le presenta, por un lado y más allá del tiempo narrativo ‘normal’ –si es que hay algo de normal en el tiempo narrativo de *LOST*- de la serie, un sinfín de flashbacks y

²²⁹ ABBOTT, H. P. Citado en LAVERY, D. “Apocalyptic Apocalypses: The Narrative Eschatology of the Buffy the Vampire Slayer”, en *Slayage: The Online International Journal of Buffy Studies* 9 (3.1), Agosto 2003.

²³⁰ MITTELL, J. “LOST is a great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)”, en *Just TV*, 23 de octubre de 2007.

²³¹ MURRAY, J. *Op.cit.*, p. 134.

flashforwards que muestran el pasado (pre-Isla) y futuro (post-Isla) de los personajes, y por el otro, la temporalidad consecuente a los viajes en el tiempo y el espacio que algunos de los personajes sufren debido a las propiedades místicas de la Isla. Todo ello ofrecía como resultado un relato complejo no sólo por la cantidad de relatos o tramas sino que también por la cantidad de tiempos narrativos en los que sucedían esas tramas. Algo semejante sucedía en *Heroes*, una serie con un planteamiento más que interesante y novedoso en la que debido a los superpoderes de uno de sus personajes, Hiro Nakamura, capaz de realizar viajes en el tiempo y el espacio, el pasado y el futuro se encontraban en constante variación. No obstante, debido a la capacidad de otros personajes de absorber poderes y a las acciones realizadas en esos saltos temporales, la infinidad de posibilidades, universos y tiempos narrativos aparecidos o mencionados en la serie acabarían dando lugar a una red de tramas tan complicada que haría muy difícil seguir la realidad principal. Incluso entre los personajes surgían dudas, cuál de todas las realidades posibilidades es la real, pregunta Ando a su amigo Hiro. Todos estos experimentos aparecen de nuevo y de forma más controlada y satisfactoria en *Fringe*, una serie que se tomará en más consideración en las páginas siguientes, pero que ahora merece ser mencionada por la premisa básica sobre la que está construida, la de dos universos paralelos, idénticos y a la vez diferentes –en el universo alternativo los atentados del 11-S no derribaron las torres gemelas- dos universos que llegarán a interactuar de forma activa alternando el foco de la narración en cada capítulo en uno y otro universo y creando, por lo tanto, dos relatos paralelos.

Otro elemento clave a la hora de enmarcar la narración compleja y que es básico en los modos de consumo actuales caracterizados por el amasar y acumular la mayor cantidad de información posible sobre una serie concreta, es que ahora es más **importante cómo se cuenta algo y no tanto aquello que se está contando**.²³² Las historias que presenta una serie pueden ser más o menos originales, pero si la forma en la que éstas se relacionan, entrecruzan o chocan con el resto de historias, juegan a favor de una narración estructuralmente compleja y atractiva. En *Veronica Mars*, por ejemplo, la trama principal de la primera temporada gira en torno a preguntas nada complicadas –¿quién mató a Lilly? ¿Quién violó a Verónica? ¿Dónde está la madre de Verónica?–, pero el interés que la serie suscita, entre otras cosas cuestiones, está en la forma en que Rob Thomas, su creador, presenta estos interrogantes. Mittell se refiere a esta modalidad como ‘how did he do that?’ y como fuente principal de

²³² KOZLOFF, S. “Narrative Theory and Television”, en *Channels of Discourse. Reassembled*, editado por Robert C. Allen. London: Routledge, 1992 (2ª edición), p. 69.

placer para la audiencia, donde el espectador no sólo intenta descubrir los enigmas narrativos sino descifrar los mecanismos narrativos o ‘series architecture’,²³³ a los que nos podríamos referir como a los casi efectos especiales narrativos, necesarios para que el espectador se pregunte ‘cómo lo han hecho’²³⁴ y pueda descifrar las normas por las que se rige ese universo.²³⁵ Así, en la tercera edad dorada de la televisión nos encontramos con series que dedican grandes esfuerzos a cuidar hasta el último aspecto de la forma del relato, tanto la forma narrativa como la estética.

Se debe de tener en cuenta, también, **otro tipo de pirotecnia narrativa** no relacionada con los ejemplos hasta ahora citados, y más preocupada por el guión, la capacidad evocadora de la palabra y los diálogos como mecanismos que complican el relato, otro tipo de narraciones que se recrean en los complementos y que escogen el camino más largo –el más interesante narrativamente hablando–, narraciones fragmentadas con significados dispersos y cuya coherencia narrativa se diluye.²³⁶ *The Wire* y *The Sopranos* fueron de las primeras series de esta nueva etapa en ofrecer este otro tipo de narraciones complejas y expandidas. Ambas series, dos de los programas más aclamados por la crítica, emplean estrategias realistas para tratar cuestiones de raza, clase, corrupción o las limitaciones del sistema judicial. Siguiendo con el caso *The Wire*, en esta serie el drama no viene marcado por el sensacionalismo, no se ayuda de música extradiegética (menos al final de cada temporada), el montaje y los movimientos de cámara son pausados, y no hay secuencias especiales (flashbacks, voice-overs, sueños...), sino que únicamente los diálogos y la acción aguantan con toda la carga dramática del juego que se establece entre los diferentes bandos e instituciones que intervienen en la serie, mostrando un fragmento de vida, un retrato de algo que está sucediendo en nuestro entorno. Esto hace que sea difícil pensar en la serie de forma episódica, siendo más correcto hacerlo por temporadas o por capítulos, como si de una **novela visual** se tratara en la que cada temporada sería un capítulo de una gran novela épica.²³⁷ Como sucede en las obras literarias, las historias de *The Wire* no se plantean de golpe en el episodio piloto sino que éstas se irán desarrollando lentamente. El piloto funcionaría como la introducción de

²³³ SCONCE, J. “What If?: Charting Television’s New Textual Boundaries”, en *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*. *Op. cit.*, p. 95.

²³⁴ MITTELL, J. “Narrative Complexity in Contemporary American Television”. *Op. cit.*, p. 35.

²³⁵ JOHNSON, S. *Op. cit.*, p. 43.

²³⁶ NDALIANIS, A. *Op. cit.*, p. 57. “In a divergence from the concerns of the classical paradigm with continuity, characterization, and closure, contemporary images and narratives are viewed as fragmented. As their significance and meaning is dispersed, signs of narrative coherence are eliminated”.

²³⁷ MITTELL, J. “All in the Game: The Wire, Serial Storytelling, and Procedural Logic”, en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. *Op. cit.*, p. 429.

la novela, situando al lector en el contexto de la narración y presentando a los personajes, dejando el planteamiento de los conflictos narrativos para más adelante. Horace Newcomb ya apelaba a la necesidad de desarrollar relatos en continuidad con tramas que se alargan en el tiempo con grupos de personajes recurrentes como una técnica idónea para el desarrollo de un drama rico y elaborado y como uno de los elementos iniciales capaz de elevar a la categoría de arte al drama televisivo.

“Television’s real relationship with other media lies not in movies or radio, but in the novel. Television, like the literary form, can offer a far greater sense of density. Details take on importance slowly, and within repeated patterns of action, rather with the immediacy of other visual forms. It is the sense of density, built over a continuing period of time that offers us a fuller sense of a world fully created by the artist”.²³⁸

Charles McGrath²³⁹ volvería a apelar a esta característica del drama en el contexto televisivo de los años 90’ y el peso que la influencia Dickensiana había tenido en hacer que las series crecieran en profundidad y sofisticación, creando un tipo de series a las que el autor se referiría como ‘prime-time novel’.

“TV, as a result, is frequently more daring and less formulaic than either the stage or the big screen [...] Television can afford to take chances [...] And TV of late has become much more of a writer’s medium. [...] It has happened because of the very nature of the medium (spectacle doesn’t show up well on the small screen, and it’s too expensive anyway) and because [...] people who create and who produce most shows are also the people who write them, or else they’re former writers”.²⁴⁰

Pero es ahora cuando, por fin, parece ser que el modelo de ficción de la Tercera Edad Dorada de la Televisión está aprovechando por fin las posibilidades de los relatos en continuidad sin miedo a que elementos de fidelización puedan ser un impedimento para el desarrollo de la serie. Asimismo, actualmente se pueden diferenciar dos modelos de series o novelas según la serialidad que empleen, tal y como ha aludido Cascajosa.²⁴¹ Por un lado, se encuentran esas series con un fuerte componente de continuidad pero con tramas independientes –aunque puedan tener consecuencia en las siguientes- que se resuelven al final

²³⁸ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art*. *Op. cit.*, p. 256.

²³⁹ McGRATH, C. “The Triumph of the Prime Time Novel”, en *Television. The Critical View*. *Op. cit.*, pp. 242-252.

²⁴⁰ *Ibidem*, p. 243.

²⁴¹ CASCAJOSA, C. “La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”. *Op. cit.*, p. 20.

de cada temporada por lo que se iniciaría un nuevo relato en la siguiente permitiendo así incorporar nuevos espectadores sin que tengan conocimiento de las entregas anteriores, como sucede con *24*, *Dexter* o *American Horror Story*. Por otro, están esas series como *LOST*, *Fringe* o *True Blood* donde se establece una mayor interdependencia entre temporadas, debido a que la narración se sustenta sobre una entramada mitología que se alarga, desarrolla y complica a lo largo de toda la serie y obliga al espectador a no perderse ni un solo capítulo si realmente pretende descubrir los misterios. Ya sea de un modo u otro, la idea de McGrath de una novela televisiva sigue estando vigente y, de hecho, lo está ahora más que nunca, y gracias a la complejidad narrativa y calidad dramática de muchas series actuales, y a los avances tecnológicos que permiten llevar series enteras en un teléfono móvil o reproductor mp4, ahora sí es posible hablar de relatos televisivos capaces de equipararse a los grandes clásicos de la literatura.²⁴²

5.2. MÁS ALLÁ DE LA HIBRIDACIÓN

Newcomb²⁴³ y Thompson serán de los primeros en evidenciar las posibilidades narrativas que se derivan de la hibridación de géneros, pero, mientras que para ambos autores, este era un recurso perfecto para conseguir crear formatos nuevos, para Thompson además sería un indicativo crucial para reconocer a la televisión de calidad de la Segunda Edad Dorada de la Televisión. Este precedente de la hibridación ha alcanzado nuevos niveles en la actualidad al entrar en juego también con los parámetros de la narrativa compleja. Donde antes una serie podía definirse únicamente con dos palabras,²⁴⁴ **ahora, la hibridación de géneros se mueve entre parámetros más complicados** –*The Sopranos* = gánsters + soap-opera + drama psicológico-, y ha dejado de ser únicamente un mecanismo por el que crear nuevas series para ser utilizado como recurso creativo e innovador,²⁴⁵ rompiendo los convencionalismos genéricos para que estos no determinen los contenidos.

“We wanted to make that sort of short-attention-span, *The Simpsons*, cult-from-every genre all the time thing. You know, if we take this moment from *Nosferatu*, and this

²⁴² McGRATH, C. *Op. cit.*, p. 243.

²⁴³ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art. Op. cit.*

²⁴⁴ *Miami Vice* = MTV + *Cops*

²⁴⁵ NELSON, R. “Quality TV Drama: Estimations and Influences Through Time and Space”, en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond. Op. cit.*, p. 46.

moment from *Pretty in Pink*, that'll make this possible. A little *Jane Eyre* in there, and then a little *Lethal Weapon 4*. Not 3, but 4. And I think this'll work".²⁴⁶

Así es como Joss Whedon define su serie insignia *Buffy the Vampire Slayer*, algo impensable para la televisión de los años 80', que se abriría camino en los 90' y que ahora goza de total aceptación por parte del público. Fórmulas como la presentada por Whedon encuentran su espacio en la programación actual, al producirse, podría decirse, una deshibridación de la propia hibridación, o lo que es lo mismo, el grado de hibridación de algunas series es tan amplio –como es el caso de *Buffy*–, que la hibridación quedaría desdibujada a favor de un modelo de referencialidad totalmente abierto. En este sentido, recientemente han ganado importancia las teorías que entienden los géneros como construcciones culturales en constante cambio teniendo en cuenta el rol de los implicados, desde la producción hasta la recepción de los géneros,²⁴⁷ además de elementos externos al texto como prácticas industriales o comportamiento de la audiencia.²⁴⁸ Por ejemplo, en *Battlestar Galactica* aparecen elementos propios de la ciencia-ficción como naves espaciales o robots humanoides, pero aquí, la ciencia-ficción funcionaría como marco contextual sobre el que cimentar la serie, haciendo que el relato tenga que ver con cuestiones tan humanas y reales como la política, la religión, la guerra, el genocidio, la igualdad social o la familia. O en el caso de *True Blood*, más que una serie de corte fantástico, debería hablarse de un drama costumbrista que retrata las relaciones de la sociedad sureña de los Estados Unidos cuyos personajes son, en efecto, seres fantásticos como vampiros, hombres lobo, hadas o dioses. Cabe destacar, que gracias a este tratamiento de la hibridación, ha sido posible que géneros históricamente marginales en televisión como la ciencia-ficción –*Battlestar Galactica*, *Falling Skies*–, el fantástico –*True Blood*, *Game of Thrones*– o el terror –*The Walking Dead*, *American Horror Story*–, tengan cabida entre las formas de drama más complejas pudiendo liberarse en muchos casos de los estigmas que tradicionalmente las hubieran apartado del mainstream para ser meras series de culto.

²⁴⁶ WHEDON, J. Citado en LAVERY, D. "A Religion in Narrative: Joss Whedon and Television Creativity". *Op. cit.*

²⁴⁷ MITTELL, J. *Television Genre: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. New York: Routledge, 2004.

²⁴⁸ MITTELL, J. "A Cultural Approach to Television Genre Theory", en *Cinema Journal* 40, núm. 3, primavera 2001, p. 7. "So what is wrong with the textualist assumption? Aren't genres just categories of texts? Certainly genres do categorize texts. [...] but there is a difference between conceiving of genre as a textual category and treating it as a component of a text, a distinction most genre studies elide". Y MITTELL, J. *Genre and Television*. Routledge: New York, 2004, p. 13. "Genres do not run through texts, but also operate within the practices of critics, audiences and industries."

Otro motivo por el que también se puede hablar de deshibridación está en el hecho que actualmente, la **hibridación ha dejado de ser una cuestión únicamente genérica** llegando a colapsar, también, los límites entre producción, distribución y exhibición entendidos hasta ahora.²⁴⁹ Es difícil entender gran parte de la programación que ofrece hoy la televisión desentendida del ordenador e internet, pues el impacto que estas dos novedades tecnológicas han tenido en el desarrollo narrativo de las series de televisión es vital, del mismo modo como las series de televisión han adoptado tanto a profesionales como recursos propios del cine haciendo que ambos medios se entiendan, cualitativamente hablando, como diferenciados.

5.3. EXPERIMENTACIÓN, LA PUERTA PARA CREAR NUEVAS FICCIONES

Con los cambios que el modelo de estructura narrativa compleja supone en el ámbito de la producción y creación de nuevas series de televisión, se han abierto también las puertas a una mayor experimentación con las fórmulas tradicionales y una mayor innovación en los diferentes relatos televisivos de esta nueva etapa, avances que se presentan sobre todo en tres áreas: los mecanismos que tiene la televisión para reciclar sus propios contenidos, la manipulación del tiempo narrativo y la proliferación de lo conocido como televisión de concepto.

En primer lugar, los mecanismos de reciclaje se relacionan con procesos de **adaptación, remake y spin-off**, tres recursos de larga tradición en el medio, desde las primeras series de la historia que serían adaptaciones de seriales radiofónicos hasta las actualizaciones de los propios productos televisivos.²⁵⁰ De hecho, y como algunos han señalado, la totalidad de los productos de ficción televisiva podrían entenderse como el fruto de re combinaciones de otros relatos ya existentes.²⁵¹ No obstante, en los últimos años se ha recurrido a un nuevo mecanismo nacido del remake capaz de presentar nuevos y más novedosos relatos en los que la reutilización de elementos narrativos es menos visible, el **reimagining**.²⁵² Aquí la novedad se encuentra en la relación estilística que se establece entre el texto original y la copia, donde, de hecho, la ‘copia’ resulta más original que el propio texto

²⁴⁹ JANCOVICH, M; LYONS, J. (eds.). *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*. London: British Film Institute, 2003, p. 12.

²⁵⁰ *Dragnet* (NBC, 1952-1959) y *Dragnet '67* (NBC, 1967-1970) o *Hawaii 5-O* (CBS, 1968-1980) y *Hawaii 5-O* (CBS, 2010-).

²⁵¹ BALLÓ, J; PÉREZ, X. *Jo Ja He Estat Aquí. Ficcions de la Repetició*. Barcelona: Empúries Editorial, 2005, p. 14. “Aquest dispositiu de fertilitat creadora fa que les sèries de ficció neixin, creixin, s’ampliïn, es deformin, morin i tornin a renéixer, en un reconeixement de filiacions passades i futures que estableix el reciclatge compartit entre l’autor i el públic com una forma genuïna d’activisme narratiu.”

²⁵² WILLITS, T. R. “To Reboot Or Not To Reboot: What is the Solution?”, en *Bewildering Stories*. 2009 y LÜTTICKEN, S. “El planeta de los remakes”, en *New Left Review*, enero-febrero de 2004, pp. 97-112.

original al reorganizar los distintos elementos estilísticos y narrativos de éste en nuevas combinaciones y con un discurso propio.²⁵³ Esto mismo evidencia Matt Hills en su extenso estudio del nuevo y reimaginado *Dr. Who* al hablar de una ‘reinvención’ y una ‘relectura crítica’ del original.²⁵⁴ Nuevamente, en el ámbito del cómic, este recurso goza de una tradición mayor y algunos como Collins han sabido evidenciar las ventajas del reimagining, que argumenta a través del ejemplo del relato de Alan Moore *The Killing Joke* en el que se vuelve a narrar el origen del Joker.

“While Moore ‘invents’ this aspect of the Batman narrative, he also depends heavily on the original comic book version of the Joker’s origins as the infamous Red Hood who jumps into a vat toxic waste. The end result is both an acknowledgement and an extension, re-introducing the Red Hood narrative while inventing a still earlier back story”.²⁵⁵

Aquí, Collins destaca algo crucial en este tipo de relatos, el equilibrio entre original y copia, pues se reintroduce el cómic original a través de la nueva narración. La clave está aquí en ese ‘reconocimiento’ y ‘extensión’ del original, pues el reimagining no toma el relato originario como punto de partida para después olvidarse de él sino que, todo lo contrario, se nutre de él para crear la nueva narración. Volviendo a tomar como ejemplo el cómic, la editorial Marvel con su colección Ultimate, ha reescrito sus cómics más populares (Spider-Man, Fantastic Four o X-Men, por ejemplo) para acercarlos a las nuevas generaciones de lectores reciclando las líneas argumentales que en su momento fueron más atractivas y emblemáticas en el pasado y que, de no renovarse, habrían caído en el olvido para el público de hoy, y, además, para que los familiarizados con las historias originales también disfrutasen con la relectura del relato.²⁵⁶ No obstante, y como se decía en la página anterior, aunque en los cómics se puedan encontrar un sinnúmero de ejemplos, en televisión este mecanismo es todavía nuevo y son pocas las series que se han servido de él y aún menos las series que lo han hecho satisfactoriamente –*Battlestar Galactica* o *Hawai 5-O*–.

²⁵³ NDALIANIS, A. *Op. cit.*, p. 73.

²⁵⁴ JENKINS, H. “Triumph of a Time Lord (Part One): An Interview With Matt Hills”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 28 de septiembre de 2006.

²⁵⁵ COLLINS, J. “Batman: The Movie, Narrative, The Hyperconscious”, en *The Many Lives of Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, editado por Roberta E. Pearson y William Uricchio. London: British Film Institute, 1991, p. 172.

²⁵⁶ HARRIGAN, P; WARDROP-FRUIIN, N. *Op. cit.*, p. 6.

Se debe señalar, también, otro recurso para crear relatos nuevos que, de nuevo, es propio de los cómics²⁵⁷ o la producción fan –fanfics sobre todo-,²⁵⁸ pero que en televisión tiene una penetración todavía mínima, nos estamos refiriendo al ‘**what if...?**’, donde, partiendo de la metáfora del caleidoscopio de Murray, se entiende como la reagrupación siempre de las mismas piezas para crear relatos diferentes.²⁵⁹ De forma puntual, sí se pueden encontrar ejemplos de este mecanismo en algunos capítulos de series como *Buffy the Vampire Slayer* donde en “The Wish” (3.09) y a partir de un desafortunado deseo, se explora lo que habría sucedido si la cazadora nunca hubiera llegado a Sunnydale, o *Heroes*, donde la narración se apoya fuertemente en realidades alternativas, que, en cierto modo, podrían relacionarse con el ‘what if...?’. En “Five Years Gone” (1.20) Hiro y Ando viajan al futuro y contemplan lo que sería del mundo si la bomba explotara, y aunque aquí el mecanismo del ‘what if...?’ acabaría ofreciendo un relato demasiado confuso, *Heroes* se establecería como un precedente en televisión por lo que a experimentación con este tipo de recursos se refiere.²⁶⁰

Otra serie donde sí se puede explorar esta técnica de forma más amplia es en *Fringe*, en la que, por las particularidades del relato, se llega a jugar con seis tiempos narrativos diferentes a lo largo de las cinco temporadas de la serie, se puede ver una representación en la Figura 4 (p. 151). Las dos primeras temporadas transcurren en el universo principal y se centran en la agente del FBI Olivia Dunham, su ayudante Astrid Farnsworth, el científico Walter Bishop y su hijo el siempre polifacético Peter Bishop; una unidad del FBI encargada de investigar sucesos extraordinarios conocidos como ‘El Patrón’ relacionados con la ciencia ‘Fringe’ –límite- causado por las interferencias que se producen con un segundo mundo, el universo alternativo, igual al principal pero a la vez ligeramente diferente a éste y poblado también por versiones alternativas de los mismos personajes. Así, por ejemplo, Walter Bishop pasa de ser un científico con extrañas manías y encantadora personalidad a ser el frío y calculador secretario de defensa de los Estados Unidos; y Astrid Farnsworth pasa de ser una agente junior, a ser una agente superdotada con síndrome de Asperger. Este segundo tiempo

²⁵⁷ DC con sus *Elseworlds* reimagina a sus héroes más populares, así *Superman: Red Son* explora lo que habría pasado si el héroe hubiera aterrizado en Rusia en lugar de en Kansas o los *What If...?* de Marvel que relatan líneas argumentales alternativas de sus colecciones más importantes.

²⁵⁸ JENKINS, H. “Quentin Tarantino’s Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence and Participatory Culture”. *Op. cit.* “I [fan] find that fandom can be extremely creative because we have the ability to keep changing our characters and giving them a new life over and over. We can kill and resurrect them as often as we like. We can change their personalities and how they react to situations. We can take a character and make him charming and sweet or cold-blooded and cruel. We can give them an infinite, always-changing life rather than the single life of their original creation.”

²⁵⁹ MURRAY, J. *Op. cit.*, p. 276.

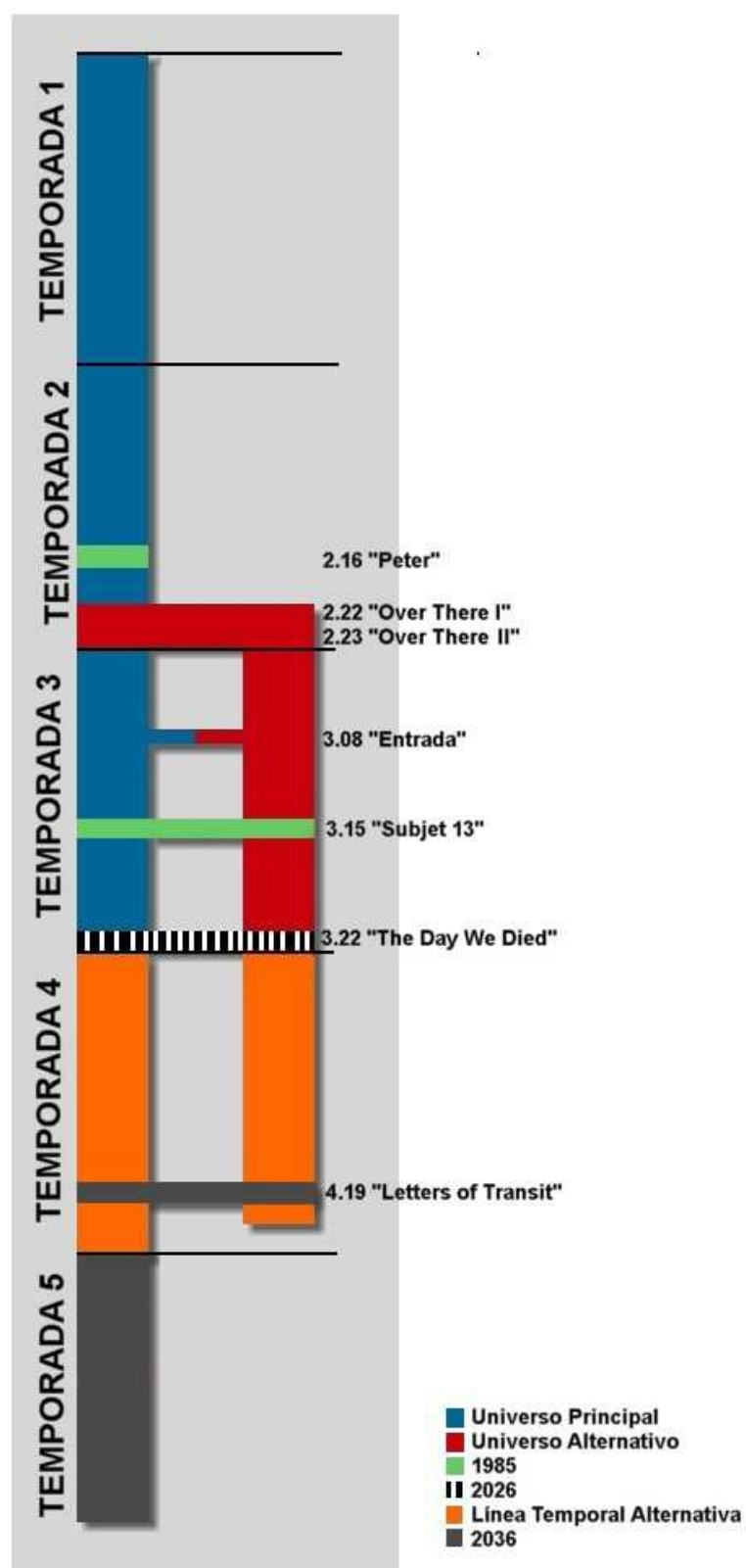
²⁶⁰ LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Saving the World. A Guide to Heroes*. Toronto: ECW Press, 2007, p. 149.

narrativo, el del universo alternativo, se explora en profundidad en “Over There I/II” (2.22/23), donde Olivia con la ayuda de otros que, como ella, también fueran niños del Cortexiphan, cruzan al otro universo a rescatar a Peter; y a lo largo de la tercera temporada, donde en sus siete primeros capítulos se alternan dos relatos pertenecientes cada uno a una de las dos realidades, como si de dos series se tratasen, un capítulo sucede ‘over here’ – ‘The Box’ (3.02), ‘Do Shapeshifters Dream of Electric Sheep?’ (3.04) y ‘6955 kHz (3.06)-, en el universo principal, mientras que el siguiente sucede ‘over there’, en el universo alternativo – ‘Olivia’ (3.01), ‘The Plateau’ (3.03), ‘Amber 31422’ (3.05) y ‘The Abducted’ (3.07)-. Y así se seguirían alternando hasta “Entrada” (3.08), momento en que los dos relatos se entrelazan y la acción que sucede en ambos mundos se combinan dentro del mismo episodio. En las tres primeras temporadas se encuentra también un tercer tiempo narrativo usado de forma puntual en “Peter” (2.16) y “Subject 13” (3.15), donde la acción se remonta a 1985, un año clave para la narración, al entrar ambos mundos en contacto por primera vez, desencadenándose así el ‘Patrón’ y el enfrentamiento entre ambos universos. El primer capítulo se centra en el momento en que el todavía niño Peter Bishop del universo alternativo es llevado al universo principal por Walter tras morir el Peter de su universo de una extraña enfermedad y evitar, así, que el otro Peter también muera; mientras que el segundo capítulo, por un lado, muestra las repercusiones de este suceso al descubrir Walternate (Walter del universo alternativo) que su hijo no ha desaparecido sino que ha sido llevado a otro universo, y por el otro, a Olivia durante su período en Jacksonville, las pruebas con el Cortexiphan y sus primeros contactos con el universo alternativo. El resto de la tercera temporada seguirá con episodios aquí y allí, aunque ahora ya sin pauta fija, hasta llegar a la última escena de “The Last Sam Weiss” (3.21) donde tras conectarse Peter a la máquina que se cree evitará la colisión y destrucción de los dos universos, éste es llevado al futuro, al 2026. A lo largo de “The Day We Died” (3.22), la narración se centra en un futuro en el que el universo alternativo ha sido eliminado a causa de las extrañas singularidades de ‘El Patrón’ y que también están a punto de acabar con el universo principal; y Peter descubre que el que él haya acabado en el futuro es algo que Walter ya había pronosticado para que su hijo pudiera presenciar el destino que ambos universos iban a correr y poder tomar una decisión diferente en su línea temporal que permitiera salvar a ambos. Y con esta paradoja temporal, Peter vuelve al pasado, justo en el momento en que se conecta a la máquina, la cual usa para construir un puente entre ambos universos que les permita trabajar juntos y salvar así sus mundos, pero sus acciones le llevan a borrarse a él mismo de la línea temporal y creándose una nueva temporalidad en la que Peter no se salvaría de morir ahogado siendo niño en el lago. Así, la cuarta temporada de *Fringe*

explora lo que habría pasado de no seguir Peter entre los vivos y, a consecuencia de reescribir la historia, gran parte de los hechos acontecidos hasta el momento también serán reescritos. Es decir, como Peter no ha existido, todos los acontecimientos en los que él había participado se verán afectados. Así, por ejemplo, el villano David Robert Jones vuelve a estar vivo y atentando contra los dos universos, Walter es mucho más inestable puesto que no ha contado con el apoyo de su hijo desde que saliera del St. Claire's Hospital y el hijo que Fauxlivia tiene con Peter no llega a existir. Eventualmente, Peter vuelve a materializarse en el mundo gracias a que el inconsciente de Olivia y su padre se niegan a olvidarlo y la temporada acaba con la destrucción del puente que une ambos universos. La quinta temporada sucede enteramente en 2036, un futuro del que ya se pudo ver una parte en "Letters of Transit" (4.19), una época dominada por los Observadores que dominan a la población bajo un régimen totalitario donde la humanidad se ha visto reducida en su mayor parte y en la que ahora reducida fuerza de la División Fringe deberá encontrar el modo de eliminar a los Observadores de la línea temporal para salvar a la humanidad.

El segundo mecanismo al que se refería al comienzo de este apartado es el de la **manipulación del tiempo narrativo**, por el que la narración ya no sólo se presenta como un relato lineal sino como una construcción fragmentada –tanto temporal como espacialmente-. El caso más evidente se encuentra en *LOST* y su uso regular del flashback y el flashforward para completar el relato de la Isla. *Battlestar Galactica*, por su parte, desdobra su relato en varias ocasiones y de forma interesante. En la cuarta temporada, por ejemplo, en el episodio 'Guess What's Coming to Dinner' (4.09) la flota Colonial se encuentra en plena negociación con los rebeldes Cylon cuando, de forma inesperada, la Estrella Base Cylon realiza un salto y desaparece. En los episodios siguientes la narración sigue y se centra en la Galáctica y nada se sabe de la Estrella Base y los personajes que en ella se quedaron, entre los que se incluye a la Presidenta Roslin y a Baltar, para que en el capítulo 'The Hub' (4.10), como si de un inciso en el relato se tratase, la narración vuelve atrás en el tiempo justo al momento donde ambas naves se separaron para narrar lo sucedido con la Estrella Base Cylon. Estos dos casos ponen de manifiesto como la pantalla se queda en ocasiones pequeña para este tipo de narraciones complejas, pues la linealidad inherente al sistema de emisión televisivo tradicional ya no permite contener este tipo de relatos. Haciendo necesario que en algún momento de las narraciones complejas, y por el bien del relato, se vean obligadas a desdoblar parte de su relato a una segunda plataforma, como se haría con la película 'BSG: The Plan'.

FIGURA 4. Tiempos narrativos en *Fringe* a lo largo de sus cinco temporadas



Fuente: elaboración propia.

Finalmente, es necesario resaltar un tercer motivo de experimentación, los capítulos especiales, ‘special event’²⁶¹ o ‘gimmick TV’²⁶² para crear diferenciación respecto a otras series a partir de estrategias estilísticas y narrativas que se alejan de las pautas corrientes de dichas series y que ofrecen contenidos novedosos y excitantes. Sconce evidencia dos tipos de eventos especiales, por un lado, aquellos en los que el relato normal de la serie no se vería interrumpido y lo ‘especial’ por lo tanto residiría en la forma de presentar dicho relato, y por el otro, capítulos que dejarían al espectador preguntándose si lo que acaban de ver realmente forma parte de imaginario de la serie o si simplemente se trata de un relato independiente que no deben tenerse en consideración. En relación al primer modelo, Sconce cita como ejemplos el capítulo de *Seinfeld* que emplea la cronología inversa –‘The Betrayal’ (9.08)- o el capítulo grabado en directo de *ER* -‘Ambush’ (4.01)-, mientras que para el segundo modelo, evidencia la serie *The X-Files* y los episodios ‘War of the Coprophages’ (3.12), ‘Jose Chung’s from Outer Space’ (3.20) o ‘X-Cops’ (7.12). Sconce evidencia el desarrollo que esto supone en la exploración de los límites narrativos y de la superación de convencionalismos televisivos.

“I believe that the ability of certain programs to drop the realist frames and engage in purely conjectural considerations of form and series mythology is a provocative development that raises a number of interesting issues concerning television’s relationship to its changing audience structure, other media technologies, and narrative itself”.²⁶³

En los últimos años se han seguido realizando capítulos de estas características, como episodios musicales en *Buffy the Vampire Slayer* (‘Once More, With Feeling’, 6.05) o en *Fringe* (‘Brown Betty’, 2.20), en *CSI: NY* la acción de un episodio sucedía dentro de un juego virtual de realidad alternativa (‘Down the Rabbit Hole’, 4.05), episodios enteros que al final resultan ser sólo un sueño como en *Without a Trace* (‘John Michaels’, 3.22), son algunos ejemplos claros. Pero la novedad está, ahora, en presentar series cuya base conceptual se construye a partir de este tipo de artificio, como sucede en la exitosa *24* y la narración en tiempo real, donde los veinticuatro capítulos de una temporada equivalen a las veinticuatro horas en la vida de los personajes; y donde no resultó ser un recurso tan certero fue en la cancelada *Day Break*, donde el protagonista debe revivir el mismo día en cada capítulo. Esto pone de manifiesto que, tal vez, la tradicionalidad del medio televisivo es todavía demasiado

²⁶¹ SCONCE, J. “What If?: Charting Television’s New Textual Boundaries”. *Op. cit.*, p. 105.

²⁶² CASCAJOSA, C. “La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”. *Op. cit.*, p. 21.

²⁶³ SCONCE, J. “What If?: Charting Television’s New Textual Boundaries”. *Op. cit.*, p. 110.

fuerte como para sostener según qué experimentos narrativos, pero que, no obstante, los responsables de las narraciones no tienen miedo a seguir experimentando.

“When comic strips came to be distributed by national syndicates, rigid formulas were imposed to insure that the panels could be slotted into any newspaper page. Since the comic strip had to have a preset number of panels in a fixed relationship to each other, artists ceased to explore the complex formal properties of this popular medium”.²⁶⁴

Aunque durante largos años la televisión se ha encontrado, y en ocasiones todavía se encuentra, con las mismas barreras que describe aquí Henry Jenkins, recientemente y con un el mercado a su favor, se ha hecho evidente la voluntad de artistas del medio de encontrar fórmulas narrativas complejas que vayan más allá de las propiedades tradicionales de la televisión, tal y como se ha venido mostrando a lo largo del este capítulo. No obstante, y ya para acabar, se debe evidenciar que aunque el camino se haya iniciado de forma más que adecuada, **todavía queda espacio para seguir experimentando**. Según cuenta la leyenda, existe un proyecto para realizar un episodio especial de *FRIENDS* en el que los protagonistas volverían a encontrarse diez años después de que finalizara la serie, ¿y por qué no? Este tipo de iniciativas merecen ser exploradas e incluso ser llevadas más allá, como por ejemplo, crear una línea narrativa en *Supernatural* donde los hermanos Winchester se encuentren con la mítica cazadora Buffy Summers, de *Buffy the Vampire Slayer*, para juntos detener un nuevo Apocalipsis. O que Tarantino, tras haber participado de forma puntual en algunas series –*ER*, *Alias*, *CSI*–, pueda encargarse de dirigir una temporada paralela de *Dexter*, por ejemplo, donde las historias y los personajes se pondrían al alcance de la particular visión del cineasta, un tipo de producto para el que la audiencia ya está preparada.

“Television and film producers often express the need to maintain absolute fidelity to one definitive version of media franchise, fearing audience confusion. Comics, on the other hand, are discovering that readers take great pleasure in encountering and comparing multiple versions of the same character”.²⁶⁵

Si se piensa en las cada vez más influyentes características narrativas y estilísticas del cómic, éste podría fácilmente convertirse en un indicador de tendencias que impactaría pronto en la industria del entretenimiento en general. De hecho, apoyándose en las prácticas

²⁶⁴ THORBURN, D; JENKINS, H. “Introduction Essay”, en *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, editado por David Thorburn y Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press, 2003.

²⁶⁵ FORD, S; JENKINS, H. “Managing Multiplicity in Superhero Comics: An Interview with Henry Jenkins”. *Op. cit.*, p. 307.

narrativas de Marvel y DC, Jenkins evidencia que esto ya habría sucedido pues el cómic de superhéroes anticipó el boom de los mundos expansivos e inmersivos del cine o la televisión, con personajes apareciendo de forma transversal en diferentes publicaciones, sucesos concretos de un relato con consecuencias en otros mundos narrativos, cambios en el punto de vista del relato convirtiendo en protagonista al villano, o historias que trasladan a los personajes a un tiempo histórico o contextos completamente distintos.²⁶⁶ Y aunque como ya se ha evidenciado, existen ejemplos de estos recursos en capítulos concretos de algunas series de televisión, poco a poco estos también empiezan a ser la base sobre la que construir toda una serie, evidenciando que la estructura narrativa compleja se ha convertido en un elemento vital de la ficción más puntera de esta nueva etapa televisiva.

“I believe that American television of the past twenty years will be remembered as an era of narrative experimentation and innovation, challenging the norms of what the medium can do”.²⁶⁷

²⁶⁶ FORD, S; JENKINS, H. “Managing Multiplicity in Superhero Comics: An Interview with Henry Jenkins”. *Op. cit.*, p. 304.

²⁶⁷ MITTELL, J. “Narrative Complexity in Contemporary American Television”. *Op. cit.*, p. 29.

6. NARRACIÓN TRANSMEDIÁTICA Y LA SUPRESIÓN DEL MARCO

Series de televisión más allá de la televisión

*“There's really not much more on the Eye in these scriptures,
but there're several interesting stories about the Temple”*
Laura Roslin

En el capítulo anterior dedicado al estudio de las estructuras narrativas más actuales se discutía cómo los nuevos relatos televisivos tienden a complicarse a medida que se avanza en su lectura, dificultando su comprensión pero a la vez mejorando la experiencia del espectador en su totalidad. No obstante, el análisis sobre la estructura que se ha hecho en las páginas anteriores está incompleto a falta de un elemento crucial para acabar de ponderar la cuestión en su totalidad, esta es, la narración que se transvasa más allá de los límites de la serie, pues esta se ha tornado en un realidad demasiado compleja para ser contenida por los límites del aparato televisivo. Así, lo que aquí interesa es indagar en las posibilidades que ofrece la narración transmediática como resultado de narraciones demasiado complejas y extensas para contenerse únicamente entre los marcos del medio. Para ello se presentará el marco teórico sobre el que se cimienta este modelo narrativo y se expondrán las prácticas que más extensión han tenido en televisión.

6.1. APROXIMACIÓN AL MODELO TRANSMEDIÁTICO

En el ámbito de la comunicación, desde hace ya algún tiempo, se ha entrado en una era de convergencia mediática en la que el flujo de contenido se piensa, crea, distribuye y consume a través de una multiplicidad de plataformas por las que los productos culturales en la actualidad empiezan a coincidir con la idea wagneriana de ‘obra de arte total’.²⁶⁸ Janet Murray se refería a esta cuestión como un momento histórico en el que se relajarían los lazos tradicionales entre juegos e historias, entre películas y atracciones, entre la televisión y los libros, entre libros y películas, e incluso entre audiencia y autor.²⁶⁹

“Transmedia storytelling is very, very old. The Bible, the Homeric epics, the Bhagavad-Gita, and many other classic stories have been rendered in plays and the visual arts across centuries. There are paintings portraying episodes in mythology and Shakespeare plays. More recently, film, radio, and television have created their own versions of literary or dramatic or operatic works”.²⁷⁰

Las **narraciones transmediáticas se han nutrido ampliamente del contexto de intertextualidad que impregna la totalidad del mundo narrativo actual.** Ese relato global encunado por Julia Kristeva en 1966 y desarrollado por Gérard Genette en 1982, donde se evidencia que la significación de un texto no se crea únicamente entre autor y lector, sino que se extrae de todas las relaciones que ese texto crea con su entorno. Lévi-Strauss se refería a estas relaciones al evidenciar que un mito concreto únicamente podía ser comprendido en relación a un sistema más amplio de otros mitos, prácticas sociales y códigos culturales, haciendo que el texto en cuestión debería ser visto como un fragmento de un sistema narrativo mayor.²⁷¹ La narración transmediática debe entenderse como una práctica consciente y autorreflexiva,²⁷² una tipología narrativa que hace hincapié en la relación entre relato y medio (plataforma) y que se desarrolla en el contexto de intertextualidad, esa relación inconsciente con otros textos, relacionado con la creación del contenido y la construcción de una significación, permitiéndonos entender el relato transmediático como una evolución de las

²⁶⁸ Los teóricos se refieren a esta realidad con una amplia variedad de términos. A saber, Matt Hanson emplea el término ‘screen-bleed’, Mimi Ito emplea ‘media-mix’, Marc Ruppel utiliza ‘cross-sited narratives’ y Christy Dena usa ‘transfiction’.

²⁶⁹ MURRAY, J. *Op. cit.*, p. 64.

²⁷⁰ BORDWELL, D. Citado en, JENKINS, H. “The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 10 de diciembre de 2009.

²⁷¹ LÉVI-STRAUSS, C. Citado en STAM, R.; BURGOYNE, R.; FLITTERMAN-LEWIS, S. *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. London: Reutledge, 1992, p. 209.

²⁷² STAM, R.; BURGOYNE, R.; FLITTERMAN-LEWIS, S. *Op. cit.*, p. 204.

relaciones de intertextualidad o como materialización práctica nacida de la expansión del uso de nuevas plataformas mediáticas.

Así, y a pesar de la larga tradición de este tipo de narraciones, dada la expansión y la fuerza que este tipo de prácticas han llegado a alcanzar, la voluntad de los artistas de crear narraciones transmediáticas conscientemente, nuevas prácticas de producción –concentración mediática- y de recepción –web 2.0 y redes sociales-,²⁷³ y la idoneidad del momento –explosión mediática, digitalización...-,²⁷⁴ hacen que este tipo de narraciones sean ahora más importantes y visibles, ideándolas como tal desde un comienzo y aprovechando los puntos fuertes de cada medio para enriquecer el proyecto.²⁷⁵ Y debido a que esta práctica se considera relativamente nueva, existe todavía una falta de consenso crítico sobre el tema²⁷⁶ por lo que su definición está todavía en pleno proceso de desarrollo,²⁷⁷ no obstante, existen tantas referencias a este tipo de narración que es posible realizar una aproximación teórica a la cuestión.

Henry Jenkins amplía la noción de convergencia cultural, al sumar a la idea de flujo de contenido reproducidos a través de múltiples plataformas, las ideas de cooperación entre industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias, quienes irán prácticamente a cualquier lugar en busca de experiencias de entretenimiento. La producción multiplataforma, claro está, ha sido posible gracias a los avances en tecnología, sobre todo a la accesibilidad de internet y los ordenadores, permitiendo mover y alterar contenidos a través de soportes diferentes.²⁷⁸ No obstante, se debe remarcar que internet no ha sido, ni tampoco es, un medio imprescindible para propiciar este salto, es decir, convergencia no es sinónimo de interacción web, pues franquicias como *Star Wars* o *Star Trek* ya apuntaban hacia esta idea multiplataforma mucho antes del boom cibernético.²⁷⁹ Así, la clave de la cuestión está en la relación que se establece entre contenido y plataforma. En este sentido, el proyecto

²⁷³ JENKINS, H. “Transmedia 202: Further Reflections”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 1 de agosto de 2011.

²⁷⁴ HILLS, M. *Triumph of a Time Lord. Regenerating Doctor Who in the Twenty-First Century*. *Op. cit.*, p. 73.

²⁷⁵ JENKINS, H. “Gender and Fan Studies (Round Five, Part One): Geoffrey Long and Catherine Tosenberger”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 28 de junio de 2007.

²⁷⁶ LONG, G. A. “How to Ride a Lion: A Call for a Higher Transmedia Criticism”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 24 de marzo de 2012.

²⁷⁷ JENKINS, H. “Transmedia 202: Further Reflections”. *Op. cit.*

²⁷⁸ DENA, C. “Patterns in Cross-Media Interaction Design: It’s Much More Than a URL...(part 1)”, en *First International Conference on Cross-Media Entertainment (Sweden)*, 10 de marzo de 2007, p. 3.

²⁷⁹ LONG, G. A. “Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company”, en *Comparative Media Studies (MIT)*, junio de 2007, pp. 143-150. La relación entre narración transmediática e internet es, no obstante, muy importante. Para saber más de la cuestión se recomienda la lectura de Long, quien establece en su tesis una triple categorización en la que muestra cómo la integración digital puede mejorar un producto transmediático.

transmediático desarrolla la narración a través de múltiples formas mediáticas facilitando su consumo por medio de puntos de entrada distintos, haciendo que cada producto sea único e independiente con respecto a los otros y con un papel definido en el gran esquema narrativo de la historia.²⁸⁰

Teniendo esto en cuenta, es el momento de introducir el concepto que más difusión y aceptación parece tener a nivel académico para referirse a esta realidad, es el empleado por Henry Jenkins, ‘transmedia storytelling’ o narración transmediática.²⁸¹ Jenkins, gracias a sus muchas aportaciones en este ámbito, ha conseguido que en los últimos diez años las compañías mediáticas hayan dejado de ver, al menos parcialmente, productos como videojuegos, juguetes, cómics y otros productos relacionados, como meras distracciones o corrupciones del producto principal, para apreciarlos como parte de un mismo relato que se expande en diferentes medios.²⁸² Jenkins define la narración transmediática como

“[...] process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story”.²⁸³

Así, lo que Jenkins entiende por narración transmediática es una ficción donde los elementos narrativos o los relatos que la constituyen aparecen en diversos canales creando una experiencia unitaria. La forma más fácil de ver a qué se refiere el autor con esto es tomando el ejemplo que ha conseguido crear una experiencia transmediática más completa hasta la fecha, *Matrix*.²⁸⁴

“The Wachowski brothers played the transmedia game very well, putting out the original film first to stimulate interest, offering up a few Web comics to sustain the hard-core fan's hunger for more information, launching the anime in anticipation of the second film, releasing the computer game alongside it to surf the publicity, bringing

²⁸⁰ IACOBACCI, N. “From Crossmedia to Transmedia: Thoughts on the future of Entertainment”, en *LunchoverIP*, 24 de mayo de 2008.

²⁸¹ Notar que existe una diferencia entre ‘transmedia’ y ‘narración transmediática’, refiriéndose la primera a todos aquellos productos que usan varias plataformas para transmitir un mismo contenido o que sufre muy pocas variaciones. La clave está en el ‘storytelling’ o narración.

²⁸² JENKINS, H. “Transmedia Storytelling”, en *Technology Review*, 15 de enero de 2003.

²⁸³ JENKINS, H. “Transmedia Storytelling 101”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 22 de marzo de 2007.

²⁸⁴ DENA, C. “Patterns in Cross-Media Interaction Design: It’s Much More Than a URL...(part 1)”. *Op. cit.*, p. 2. La autora recoge en su texto otros productos de narración transmediática que, curiosamente, todos datan de 1999: *Blair Witch Project*, *A Body of Water*, *Nokia Game* y *Homicide: Life on the Streets*.

the whole cycle to a conclusion with *The Matrix Revolutions*, and then turning the whole mythology over to the players of the massively multiplayer online game”.²⁸⁵

Los hermanos Wachowski, así, crearon un mundo narrativo y un relato suficientemente amplio y autónomo como para que otros artistas, animadores y guionistas de cómic, sobre todo, con estilos visuales propios y que ya eran figuras reconocidas en sus respectivos contextos, pudieran crear sus propios textos con total libertad creativa aportando sus singulares puntos de vista al universo Matrix. Por eso los cortos animados que forman parte de *Animatrix* constituyen un relato unificado y aceptado aunque todos ellos ostenten diferencias estilísticas.²⁸⁶ Por ello, es vital que aunque este tipo de narraciones respondan a una figura de autor principal –los Wachowski–, se debe dejar espacio para otras voces. Y es que la narración transmediática juega con la ideal del fragmento y el todo por el que un mismo relato se crea a partir de diferentes textos que complican la percepción y comprensión de la narración en su totalidad. A pesar de ello, y aunque algún texto pueda ser más visible que el resto, en ninguno deberían establecerse relaciones de subordinación sino de igualdad, siendo cada fragmento importante para el todo.²⁸⁷ También es cierto que la narración transmediática no únicamente se mueve por aspiraciones artísticas sino que también lo hace por causas económicas, reflejando el estado actual de las sinergias de las industrias mediáticas. No obstante, y a diferencia de las franquicias, la narración transmediática debe extender la narración y no sólo reproducir contenidos, personajes y/o productos a través de diferentes canales mediáticos.²⁸⁸

Pero la cuestión de la transmediaticidad no sólo implica usar muchos medios de consumo diferentes, sino que también se debe tener en cuenta la cuestión multicapa, o lo que es lo mismo, una narración más compleja, más sofisticada y más placentera sin olvidar las pautas del entretenimiento comercial, un tipo de tramas más complejas cuyos contenidos son navegables, es decir, requieren no sólo la plena atención del receptor sino que también dependen de que éste se mueva entre diferentes medios para completar su percepción del relato.²⁸⁹ Es por ello que el proceso de **construir mundos narrativos** en los que enmarcar las series se ha convertido así en una tarea vital para sustentar relatos complejos, pues como ya adelantara Newcomb, aquello que se ve en la pantalla no es más, o no debería ser más, que

²⁸⁵ JENKINS, H. *Convergence Culture. Where Old And New Media Collide*. Op. cit., p. 95.

²⁸⁶ *Ibidem*, p. 109.

²⁸⁷ NDALIANIS, A. Op. cit., p. 64.

²⁸⁸ JENKINS, H. “Transmedia 202: Further Reflections”. Op. cit.

²⁸⁹ Cuestiones sobre el papel que juega la audiencia en este tipo de narraciones y las pautas de consumo resultantes, se estudiarán más detenidamente en los capítulos ocho y diez.

una porción de un todo más grande,²⁹⁰ y donde de hecho es igual o incluso más importante lo que se insinúa pero no se cuenta. Así, las series abandonan la linealidad para, en la línea de la obra abierta de Eco²⁹¹ y Levy,²⁹² construir un espacio tridimensional con un pasado, presente y posible futuro donde el universo narrativo se presenta *in media res* y se va dando a conocer de forma orgánica, descubriendo episodio tras episodio nuevas capas de profundidad, complejidad y conocimiento sobre ese mundo.

Así, y antes de pasar al siguiente apartado, es necesario resumir, de forma esquemática, las características básicas por las que el modelo transmediático quedaría definido.²⁹³

- Ningún medio está por encima de otro.
- La narración transmediática es más completa cuando un único creador o unidad creativa son los responsables del proyecto.
- Cada relato presentado en un medio diferente debe ser autoconclusivo.
- La narración transmediática crea un mundo de ficción complejo que puede sostener una gran diversidad de personajes y una amplia variedad de tramas.
- Consumo y control enciclopédico de los contenidos.
- Los diferentes relatos funcionan como activadores textuales.
- Cada relato debe expandir el mundo.
- La expansión abre nuevas líneas argumentales.
- Cada relato es un punto de entrada al mundo narrativo.
- Los relatos deben formar una experiencia unificada y coordinada.
- Los diferentes relatos deben mantener el tono del universo.
- La narración transmediática se diseña de antemano.

²⁹⁰ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art. Op. cit.*, p. 159. "The structure is that of the picaresque, a series of adventures within a larger framework. These shows approach a form that might be called novelistic. A larger world is tentatively created, in which the episode appear".

²⁹¹ ECO, U.: *The Open Work. Op. cit.*

²⁹² LEVY, P. *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge: Persus Books, 1997. "En lugar de difundir un mensaje hacia receptores que están fuera del proceso de creación, invitados a dar después un sentido a la obra, el artista trata aquí de constituir un medio, un sistema de comunicación y de producción, un acontecimiento colectivo que implique a los destinatarios, que transforme a los intérpretes en actores, que silencie la interpretación con la acción colectiva. Los receptores de la obra abierta son invitados a llenar los espacios en blanco, a seleccionar entre los sentidos posibles, a confrontar las divergencias entre sus interpretaciones. Pero se trata siempre de magnificar y de explorar los posibles de un monumento inacabado, hace emerger procesos, quiere abrir una carrera a vidas autónomas, provee una introducción que introduce al crecimiento y a la habitación de un mundo."

²⁹³ Este compendio de características está basado en las definiciones y consideraciones de los autores que más extensamente han estudiado este ámbito, concretamente, Henry Jenkins, Geoffrey A. Long y Christy Dena.

6.2. LOS MECANISMOS DE LAS NARRACIONES EXPANSIVAS

Como era de esperar, la televisión ha sabido nutrirse de las tendencias que la rodean y en los últimos años la narración tranmediática se ha convertido en un recurso cada vez más utilizado, no obstante, todavía se están comprobando sus límites y aplicabilidad en el medio, por lo que es difícil encontrar un ejemplo dentro del ámbito de la ficción televisiva que responda plenamente al modelo transmediático descrito más arriba. El principal problema reside en que este tipo de narraciones aparece en televisión como consecuencia de la demanda del público por consumir más contenidos y como mecanismo de autopromoción, pues, sobre todo las cadenas y no tanto los responsables creativos de las series, todavía no conciben este tipo de material como una extensión del relato sino como un material secundario que no responde a un diseño narrativo previo. Además, cuando por fin se empiezan tímidamente a expandir los contenidos hacia otros medios, el modelo resultante suele estar más en la línea de la concesión de licencias que en el de crear una experiencia unificada y coordinada, agravado por la inexistencia de un grupo creativo que vele por la totalidad del proyecto, lo que lleva a centralizar las narraciones fuertemente en las series relegando a un segundo plano a los otros textos. Lo que se intenta decir aquí es que, tanto la industria como los procesos de producción televisiva y gran parte de la audiencia todavía no están preparados para adoptar o adaptar los mecanismos de trabajo del modelo transmediático definido por Jenkins, por ello, y como se defenderá más adelante, es necesario pensar este modelo dentro del contexto televisivo de una forma más relajada donde las cuestiones de unidad creativa coordinadora y la finalidad con la que se producen los textos que expanden el relato no sean determinantes. Por eso, pueden considerarse como transmediáticas muchas series de televisión que, por un motivo u otro, fragmentan sus contenidos expandiendo el universo narrativo en distintas plataformas, un mundo ideal para los nuevos mundos de ficción complejos, diversidad de personajes, multiplicación de tramas y que invitan al consumo enciclopédico de los contenidos.

En primer lugar, se debe destacar el caso de las series que expanden sus narraciones en los **cómics** puesto que, curiosamente, ha emergido en los últimos años como un recurso fácil, y podría decirse que hasta esperado, para crear experiencias transmediáticas, ya sea por esta moda del cómic por la que parece se está atravesando o porque económicamente son fáciles de producir. Algunos ejemplos serían *Buffy the Vampire Slayer*, serie que tras ser cancelada, estrenaría su octava y novena temporadas en formato cómic y que están escritos por el mismo Joss Whedon; en *Supernatural* los cómics se remontan a la infancia de los hermanos

Winchester, explicando cómo su padre se inició en el mundo de la caza de demonios;²⁹⁴ y en el caso de *Firefly/Serenity*, también de Whedon, varios cómics funcionan como gapfillers de incógnitas que quedaron muy abiertas en la serie, como es el caso del misterioso pasado del pastor Book.²⁹⁵ Especial mención merece *Heroes*, donde el cómic *The 9th Wonders* creado por el personaje de ficción Isaac Mendez es clave para ampliar la narración de la serie. Éste se publicó semanalmente de forma paralela a la emisión de los nuevos capítulos en la web de NBC para lectura on-line o descargar de forma gratuita. Por lo que desde un principio la narración de *Heroes* se diseñó para ser transmitida en ambos medios, aunque cada texto funcionara de forma independiente, quienes siguieran los cómics conocerían el pasado de los personajes principales y secundarios, conocerían secuencias extras de episodios concretos o personajes que más adelante aparecerían en la serie. Uno de los casos más interesantes es el del personaje de Hanna Gitleman (Stana Katic), la mujer capaz de controlar y manipular las señales electrónicas que se introduciría por primera vez en el universo de *Heroes* en uno de los cómics, ‘Wireless’ (I-IV), para seguidamente aparecer de forma puntual en tan sólo dos capítulos de la serie –‘Unexpected’ (1.16) y ‘Five Years Gone’ (1.20)- y finalmente morir en el cómic ‘The Death of Hana Gitleman’ (I-II).

“The extradiegetic comics –the graphic novels released weekly on the official Web site- continue to provide a means by which fans engage with the series even during hiatus. They are often used to introduce new heroes or expand on the pasts of others we know, including Hana Gitleman, the Haitian, and Hiro”.²⁹⁶

Además del cómic, algunas series también se sirven de un recurso más tradicional como es **la novela**. Y no nos referimos aquí a las muchas novelizaciones que narran episodios que bien podrían formar parte del relato de la serie pero que son ignoradas por ésta y no tienen ninguna influencia en el discurso televisivo, las novelas a las que aquí nos referimos son esas que no sólo afectan al relato principal sino que además aportan un nuevo grado de complejidad y retorcimiento narrativo. El drama policial *Castle* (ABC, 2009-), aunque no despierte un interés más allá de las graciosas interpretaciones de su actor principal, Nathan Fillion, es interesante por la estrategia que han utilizado para reforzar su estructura narrativa y promocionar la serie al mismo tiempo. ABC se encargó, desde su editorial hermana Hyperion Books, de publicar los hasta ahora seis libros –*Heat Wave*, *Naked Heat*, *Heat Rises*, *Frozen*

²⁹⁴ *Supernatural: Origins*, *Supernatural: Raising Son* y *Supernatural: Beginning's End*.

²⁹⁵ *Those Left Behind*, *Better Days*, *The Other Half*, *Float Out* y *The Shepherd's Tale*.

²⁹⁶ LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Saving the World. A Guide to Heroes*. Op. cit., p. 71.

Heat, *Deadly Heat* y *Raging Heat*- que el personaje de ficción Richard Castle ha escrito desde que empezara a acompañar a la detective Kate Beckett en sus investigaciones y en quien se inspiraría para crear su personaje de ficción Nikki Heat. Por ello, el auténtico autor de estas novelas no ha sido revelado y los libros son idénticos a los que se muestran en la serie, mismas cubiertas y mismas dedicatorias en su interior, <<Para K y mis amigos de la 13>>. Y para reforzar aún más la realidad de la serie, además de las novelas protagonizadas por Nikki Heat, también se han publicado los relatos protagonizados por Derrick Storm –*Storm Front* y *Wild Storm*- el anterior personaje de ficción creado por Richard Castle.

En los últimos años, no obstante, se ha potenciado el uso de la **web como plataforma** donde presentar contenidos originales y novedosos propiamente on-line y que se alejan de los típicos avances de capítulos futuros, imágenes promocionales o guías de episodios; contenidos que técnicamente funcionan como reclamos publicitarios más elaborados y que ofrecen más motivos de fidelización para la audiencia pero que, debido a esto precisamente, se han convertido en algo más, en contenidos que complementan y amplía la narración.²⁹⁷ Así, el ordenador se presenta como una extensión de los mundos de ficción accesible en todo momento, convirtiendo al relato en un todo más allá de los límites de la hora de emisión por semana. Así, por ejemplo, desde SyFy se creó una web para “The Caprican”,²⁹⁸ el periódico que aparece en la cancelada *Caprica* y que incluye artículos de actualidad, entretenimiento, cultura, finanzas y deportes relativos al mundo de ficción de la serie, cuyos contenidos afectaban directamente a la narración de la serie o se situaban como background de sus tramas. Así, los titulares del periódico se centraban en personajes conocidos para la audiencia, desde Clarice Willow a las Industrias Greystone, y se llevaba el conteo de las ligas de Pyramid, el deporte Colonial por excelencia. Además, el periódico también incluía una guía para el turista en Caprica City, con información sobre la geografía, transportes, restaurantes, cultura y ocio en la ciudad. Otro recurso similar se emplea en la serie *Fringe* con la web de Massive Dynamic,²⁹⁹ la multinacional fundada por William Bell y que es responsable de gran parte de los sucesos paranormales ocurridos en la serie. Ésta funciona como una auténtica página corporativa con información sobre sus áreas de investigación –aereospacial y transporte, biológica y médica, ordenadores y comunicaciones, energía y medio ambiente y

²⁹⁷ MURRAY, J. *Op. cit.*, pp. 253-272.

²⁹⁸ Disponible en <<http://showblogs.syfy.com/caprican/>>.

²⁹⁹ Disponible en <<http://www.massivedynamic.com/>>.

vida y ocio-, notas de prensa, ofertas de empleo, historia de la compañía y direcciones para contactar con distintos departamentos.

Un recurso on-line –por ser ésta la plataforma de emisión más que por su tipología de contenidos- especialmente destacado son los **minisodes o webisodes**, esos microrelatos de escasos minutos de duración que complementan la narración entre episodios o temporadas de una misma serie, un extra con el que los más exigentes disfrutaban pero que no es necesario para la comprensión total de la obra. No obstante, la naturaleza de estos puede variar según cómo se sitúen en relación al texto principal, así, por ejemplo, mientras estuvo en emisión, *24* estrenó diferentes proyectos, algunos pensados para móviles y otros on-line, algunos con actores reales y otros de animación, que ampliaban el universo de Jack Bauer –*24: Conspiracy*, *The Rookie*, *24: Day Zero*, *24: Day 6 Debrief*-; mientras que en *Battlestar Galactica* los minisodes oscilan entre los cinco y ocho minutos de duración y forman parte de un relato unificado que narra un suceso concreto, la supervivencia humana tras la ocupación de Nueva Caprica –*BSG: The Resistance*- y una misión de rescate de una nave tripulada –*BSG: The Face of the Enemy*-.

Y es así como llegan a surgir verdaderos proyectos transmediáticos donde la complejidad del relato se acentúa y la narración se expande a medida que se descubren nuevos textos que, de algún modo u otro, forman parte del relato. Y aunque no es la única,³⁰⁰ *LOST* merece destacarse del resto por haber conseguido que millones de espectadores entraran a formar parte de la experiencia. Junto a la serie se crearon diversos recursos complementarios como videojuegos, contenidos web –web de Oceanic Airlines o MySpace de Drive Shaft-, una serie de trece webisodes de pocos minutos de duración llamada *Missing Pieces* que ofrecía nuevas escenas con los personajes, figuras de acción, cómics y, sobre todo, el ARG o juego de realidad alternativa –*The Lost Experience*- que se promocionó a partir de la segunda temporada y que invitaba a los seguidores de la serie a embarcarse en un juego de pistas que los llevaría a descubrir nueva y relevante información sobre la serie y los misterios de la isla a través de la web de Hanso Foundation, la empresa hermana de la Iniciativa Dharma entre cuyos proyectos se encontraban investigaciones sobre electromagnetismo, el blog de Rachel Blake y sus intentos por desenmascarar a Alvar Hanso, y la novela *Bad Twin* escrita por el personaje de ficción Gary Troup y que murió en la colisión del vuelo 815.

³⁰⁰ *Buffy the Vampire Slayer*, *24*, *Firefly*, *Battlestar Galactica*...

6.3. CUESTIONES PENDIENTES O RESITUAR EL SPOILER

A pesar de las novedades que presenta el drama de ficción y el modo de presentar sus relatos en relación a la narración transmediática, la televisión presenta de momento una adopción parcial o dilatada del modelo. Por ello, muchos de los textos que se crean alrededor de una serie existen de forma paralela al relato principal sin llegar a ser integrados en éste y limitando así sus posibilidades narrativas, puesto que estos proyectos siguen sin plantearse ni idearse de forma global y unitaria, es decir, que no existe un plan para crear una narración que se desarrolle en diferentes plataformas mediáticas y que organice las diferentes aportaciones textuales sino que a medida que se desarrolla el texto principal, las extensiones narrativas se van apareciendo sin supervisión y de forma más o menos autorizada.³⁰¹

No obstante, implantado o no el modelo transmediático en televisión, este sistema narrativo recupera y actualiza una de las cuestiones originarias del medio, el concepto de **'flow'** de Raymond Williams por el que el espectador pasa de un contenido a otro como si de un continuo se tratase, hacia un contexto de **overflow** por el que se establecen relaciones textuales que van más allá de una sola plataforma mediática³⁰² que permite saltar de la televisión a una página web, un videojuego o un cómic. La idea del segmento de información que la televisión unificaría y al que Williams se refería como haber leído dos obras de teatro, tres periódicos y cuatro revistas en el mismo día en el que uno acude a un espectáculo y a un partido,³⁰³ ahora estos componentes de un relato unificado se presentan de forma dispersa y fragmentada, haciendo que sea necesario leer una novela, consultar con regularidad una página web o ver una película precuela, por ejemplo.

Todo esto, nuevamente, evidencia como el marco televisivo ya no es suficiente para contener la narración en un único espacio, y en este sentido cabría también preguntarse si tampoco sería posible ya contenerlo en el tiempo. Es decir, si en el contexto narrativo descrito en los últimos dos capítulos los relatos televisivos de los últimos años han necesitado, por uno u otro motivo, extenderse hacia otras plataformas, creciendo de forma considerable y creando nuevas posibilidades narrativas o nuevas formas de aproximarse a la narración, podría decirse que una narración –una serie y sus demás textos extensivos- no empieza ni acaba, siendo el

³⁰¹ LONG, G. Citado en JENKINS, H. "Gender and Fan Studies (Round Five, Part One): Geoffrey Long and Catherine Tosenberger". *Op. cit.*, "I think it's this issue of canon and authorship that determines whether or not something qualifies as a transmedia narrative [...] A transmedia narrative isn't a transmedia narrative unless the whole thing is authorized and canonical; that's what makes transmedia narratives new and exciting".

³⁰² BROOKER, W. "Conclusion: Overflow and Audience", en *The Audience Studies Reader* editado por Will Brooker y Deborah Jermyn London y New York: Routledge, 2003.

³⁰³ WILLIAMS, R. *Op. cit.*, p. 95.

universo donde se sucede infinito y poniendo fin únicamente a algunas tramas pero dejando otras tantas abiertas.³⁰⁴ En este sentido, y a modo de apunte, deberían entonces reconsiderarse cuestiones como **el spoiler**, entendiéndolo aquí no como forma de arruinar o anticipar contenidos³⁰⁵ sino como forma de extender la propia narración³⁰⁶ o como forma en la que el espectador la consume. Uno no ve una serie cincuenta minutos a la semana o trece horas al año, sino que la ve siete días a la semana todo el año,³⁰⁷ por lo que el espectador emplea este tipo de información como una herramienta más de inmersión con la que crear posibles líneas argumentales que, hasta que no se desmientan con la emisión de nuevos capítulos, bien podrían formar parte de la narración.

Henry Jenkins no podía plasmarlo mejor al decir que, cada vez más, lo transmediático se centra en el backstory haciendo necesario que el espectador reconstruya el sentido de los textos constantemente. Cada vez más, se trata de captar un detalle plantado en la película original para usarlo como punto de entrada a un relato diferente. Y sí, para hacerlo de forma correcta hace falta creatividad de un orden extraordinariamente alto, que es por lo que muchas de las experiencias transmediáticas decepcionan. Además, la narración transmediática debe verse, en el contexto de la ficción televisiva, como la evolución natural de la serialidad, pues igual que se pasó de los capítulos autoconclusivos a tramas que se extendían a lo largo de las temporadas, parece comprensible que el siguiente paso sea extender estas tramas más allá de los límites de la pantalla, haciendo que la historia se expanda en cómics o novelas, por ejemplo. Y es que se ha llegado a un punto en que hay demasiadas historias que contar y el espacio de una serie de televisión ya no es suficiente para hacerlo, por lo que muchos artistas deciden explorar nuevos medios desde los que ofrecer contenidos alternativos que profundicen, expandan o revelen más información sobre la narración.³⁰⁸

³⁰⁴ BARTHES, R.: *Image-Music-Text*. London: Fontana Press, 1977, pp. 155-164. Relacionado con la diferenciación entre 'obra' y 'texto' que Barthes discutiría en su ensayo "From Work to Text", donde la obra sería un elemento finito mientras que el texto perduraría en el tiempo.

³⁰⁵ NUSSBAUM, E. "The End of the Sourprise Ending", en *The New York Times*, 9 de mayo del 2004. "Shows are becoming more like books: If you want to know what happens later on, just peek at the last page... it's an odd wish –for control of the story, for the chance to minimize your risk of disappointment. With spoilers in hand, a viewer can watch the show with distance, analyzing like a critic instead of being immersed like a newbie... But the price for that privilege is that you never really get to watch a show for the first time".

³⁰⁶ JENKINS, H. *Convergence Culture. Where Old And New Media Collide*. Op. cit., p. 57. "Spoiling represents an extension of the pleasures built into the series".

³⁰⁷ JENKINS, H. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992, p. 58. "Advanced information provides resources for speculation, creating opportunities for additional debates about the likely outcomes of sketchily described future events".

³⁰⁸ COLEITE, A. E. y POKASKI, J. Citados en JENKINS, H. "We Had So Many Stories to Tell: The Heroes Comics as Transmedia Storytelling", en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 3 de diciembre de 2007.

7. ESTILO EXCESIVO Y ARTE EN PANTALLA

O el contenedor mayor que el contenido

*“Life has a melody, Gaius. A rhythm of notes that became
your existence once they’re played in harmony with God’s plan”*
6 Virtual

Siguiendo en la línea establecida hasta el momento, toca ahora introducir un nuevo agente que será esencial para acabar de dar forma al modelo televisivo que aquí nos ocupa. La ficción televisiva de los últimos años se ha destacado, en extensión al contexto en el que se encuentra, por un desbordamiento de signos en infinita circulación,³⁰⁹ excesos conscientes a base de eclecticismo y bricolage,³¹⁰ donde todos los elementos a disposición de la ficción son llevados más allá. Y aquí, el estilo televisivo se manifiesta en esta nueva etapa casi de un modo manierista para proclamar la individualidad de las obras seriales y situarlas así al nivel de arte. En este sentido, determinados productos de ficción se convierten en esenciales y se destacan del resto por manifestar un conjunto de cualidades internas o características singulares, haciendo de estos títulos verdaderos productos artesanales. Robin Nelson se refiere a esta realidad en relación al momento cultural actual quedando éste reflejado en el

³⁰⁹ COLLINS, J.: “Television and Postmodernism”, en *Film and Theory: An Anthology*, editado por Toby Miller y Robert Stam. Oxford: Blackwell Publishers Ltd., 2000, pp. 759.

³¹⁰ *Íbidem.*, p. 765.

ritmo acelerado de las nuevas estructuras narrativas y las capacidades adquiridas de los espectadores de consumir y desentramar productos más complejos.³¹¹

7.1. SOBRE LA TELEVISIÓN QUE DEJÓ DE ENVIDIAR AL CINE

“They [works of art] question, parody, and generally undermine the code while exploring its possible mutations and extensions. [...] the interest of works of art lies in the ways in which they explore and modify the codes which they seem to be using”.³¹²

‘Mutaciones’ y ‘extensiones’ de los códigos o convenciones televisivas tradicionales se convierten en conceptos bastante adecuados para referirse al drama actual y a su evolución cualitativa (no necesariamente o únicamente de calidad) respecto a las etapas anteriores. Hay que matizar, no obstante, que no sólo debe entenderse esta extensión como una evolución natural de los productos anteriores, sino como una extensión en la definición misma de los valores artísticos y estéticos, haciendo posible que ahora pueda uno referirse a las ‘obras maestras’ de la ficción televisiva al mismo nivel al que históricamente se ha referido en el ámbito de la literatura o el cine, haciendo que ahora, y no en las etapas anteriores –aunque encontramos ejemplos aislados como *Northern Exposure*, *Twin Peaks*...- la ficción televisiva pueda considerarse más que nunca como una forma de arte, pues ésta –así como sus autores- ha alcanzado la madurez creativa al asumir como propios los mecanismos convencionales del medio para manipularlos, transformarlos, y en algún caso, desecharlos; creando así nuevos y más artísticos discursos televisivos.³¹³ Unos discursos que siempre han existido de forma latente en el medio pero que no ha sido hasta esta nueva etapa donde el contexto social se ha tornado idóneo para que se relajen y se permita una experimentación mayor en el medio,³¹⁴ pues como ya pronosticara Horace Newcomb, la televisión ha sido capaz de desarrollar un conjunto de capacidades artísticas que, ahora, le otorgan una definición multidimensional relacionada con la intimidad –sensación de conocer la complejidad de los personajes y sus

³¹¹ NELSON, R. “Analysing TV Fiction: How to Study Television Drama”, en *Tele-Visions. An Introduction to Studying Television*. Op. cit., p. 83. “The concept of ‘flexi-narrative’ [...] recognises a relation between the mode of televisual storytelling and the cultural moment. In particular, it indicates the fast pace and high temperature of today’s television drama achieved largely through the rapid intercutting of several storylines in any given episode. Assuming an advanced level of television literacy in today’s viewers [...]”.

³¹² CULLER, J. Citado en FISKE, J; HARTLEY, J. *Reading Television*. Op. cit., p. 62.

³¹³ DOLAN, M. “The peaks and Valleys of Serial Creativity: What Happened to/on Twin Peaks”, en *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, editado por David Lavery. Detroit: Wayne State University Press, 1995, p. 32.

³¹⁴ NELSON, R. *State of Play*. Op. cit., p. 76. “Art video demonstrates that it is not the medium itself which imposes constraints but the social context of broadcast transmission”.

motivaciones-, continuidad –tramas que se desarrollan en el espacio y el tiempo-, historicidad –emplear las preocupaciones contemporáneas como punto de partida de las tramas- e implicación –requieren de la audiencia un mayor compromiso-.³¹⁵ Así, por ejemplo, series como *True Blood* o *Battlestar Galactica* han podido encontrar un espacio entre espectadores selectos más allá del habitual reducto de seguidores de lo fantástico y la ciencia-ficción, respectivamente.

El resultado de todas estas operaciones se traduce en **un producto televisivo con un alto grado de valor cinematográfico**, marcado sobre todo por el uso de conceptos narrativos más arriesgados, el aumento de la importancia de los valores estéticos –como se mostrará más adelante, relacionado con la ‘televisuality’ de Caldwell- y la fácil identificación de la figura del autor. En cuanto a la narración, por un lado encontramos producciones que apuestan por un planteamiento temático que años atrás sería impensable, como en *Breaking Bad*, donde al protagonista, Walter White, un profesor de química de instituto en Nuevo Mexico, se le diagnostica un cáncer de pulmón terminal, y para asegurar la supervivencia económica de su familia, su mujer embarazada y su hijo adolescente que padece parálisis cerebral, se alía con un antiguo alumno para producir y distribuir metanfetamina. Por el otro, se destacan series cuyo formato se torna en un auténtico experimento narrativo, como el relato a tiempo real de *24* o los saltos en el tiempo narrativo de *LOST*. Y en cuanto a los valores estéticos, se destacan series como *Boardwalk Empire* o *Tremé* por la autenticidad visual, cada una a su modo, de sus narraciones. En los últimos años han sido varios³¹⁶ quienes han señalado en sus estudios la importancia de la imagen, estilo y estética textual de los dramas televisivos; y en este sentido Robin Nelson lo convierte en un punto esencial en su discurso sobre el ‘high-TV drama’ resaltando el papel que el propio medio televisivo ha tenido para otorgar a sus productos valor cinematográfico, sobre todo gracias a HBO, cimentar narraciones a partir de medios visuales propios del cine y no tanto en los diálogos propios del teatro, contar con presupuestos más elevados y el trasvase de profesionales de delante –Glenn Close, Steve Buccemi, Anna Paquin, Denis Quaid...- y detrás –Scorsese, Spielberg...- de las cámaras propios del medio cinematográfico.³¹⁷ No obstante, es necesario destacar que al hablar del valor marcadamente cinematográfico de los dramas televisivos de esta nueva etapa, no se está refiriendo aquí a conseguir productos que imiten al cine sino que, sin traicionar al propio medio televisivo y sus particularidades, lo que se intenta es conseguir productos de calidad

³¹⁵ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art*. Op. cit., pp. 263-264.

³¹⁶ PEARSON, R. “LOST in Transition: From Post-Network to Post-Television”. Op. cit., pp. 239-256; y CALDWELL, J. *Televisuality. Style, Crisis, and Authority in American Television*. Op. Cit.

³¹⁷ NELSON, R. *State of Play*. Op. cit., p. 11.

propios de la televisión mediante valores de producción semejantes a los del cine capaces de otorgar al producto televisivo el mismo reconocimiento artístico y cualitativo que desde siempre se le ha dado al séptimo arte. Nelson resume muy bien esta posición al afirmar que

“[...] there is in the ‘look’ and ‘feel’ of the aesthetics of much ‘high-end’ contemporary television, visual and aural pleasures which are more difficult to locate but none the less experienced. [...] In sum, they [television aesthetics] concern all those aspects with which Film Studies has historically been concerned but which, until very recently, have not been thought appropriate to television”.³¹⁸

7.2. ESTILO EXCESIVO E IDENTIDAD

En el contexto televisivo actual, además, donde las narraciones se hacen más complejas llegando a extenderse en el espacio y el tiempo, **los valores estéticos se suman también a este modelo (cultural y) narrativo que viene marcado por el exceso.** Un exceso estilístico que se produce en todos los niveles, bombardeo semiótico, exceso en la circulación de los contenidos y exceso de la información favorecido por las nuevas tecnologías, proliferación de textos complementarios, en definitiva, formas sofisticadas de bricolage, recombinación, reescritura, y expansión,³¹⁹ exceso cuantitativo –personajes, tramas, relatos..., exceso de significados y lecturas alternativas; todo ello posible al dedicar especial atención a los valores de producción relacionados con la visualidad y la liricidad del drama televisivo tales como la música, los títulos de crédito, el vestuario, las localizaciones o los diálogos. La relación entre la ficción televisiva y el estilo excesivo queda recogida en la idea de **la ‘televisuality’** de John Caldwell, donde se refiere al cada vez más frecuente proceso por el cual el propio estilo se convierte en el protagonista o significado autoconsciente de televisión.³²⁰ La televisualidad destaca la forma y el estilo del contenido, haciendo que estas sean el centro del texto, una estilización capaz de manifestarse a través de diferentes géneros, categorías narrativas, materializarse en un abanico de efectos visuales y evidenciando no sólo el estilo sino también el proceso de estilización. Un estilo excesivo que intenta por encima de todo crear productos narrativos lo suficientemente singulares y genuinos como para destacarse del resto en un mercado ya de por sí desbordado por el exceso de relatos.³²¹

³¹⁸ NELSON, R. *State of Play. Op. cit.*, p. 19.

³¹⁹ COLLINS, J. “Postmodernism and Television”, en *Channels of Discourse. Reassembled, Op. cit.*, p. 331.

³²⁰ CALDWELL, J. “Excessive Style: The Crisis of Network Television”. *Op. cit.*, p. 651.

³²¹ CALDWELL, J. *Televisuality. Style, Crisis, and Authority in American Television. Op. cit.*

Así, por ejemplo, **la serie 24 parte de una dilatación temporal excesiva** y necesaria para no convertirse en otra de las muchas series de acción que ya existían en el mercado. Los elementos narrativos de la serie se articulan para evidenciar de forma casi artificial el tiempo, sobre todo, los dos elementos de más visibilidad de la serie, la pantalla partida y el reloj digital. Por un lado el uso de la pantalla partida señala el aquí y ahora de la narración y la celeridad del ritmo; y por otro, el reloj digital que aparece en pantalla de forma regular y que además suena con cada segundo que pasa, contribuye a un estilo narrativo hiperactivo que algunos han llegado a considerar más allá del estilo visual excesivo.³²² Pero el exceso viene aquí también derivado del hecho de concentrar tantos acontecimientos narrativos en un único día, veinticuatro horas que forman una temporada, produciéndose una exageración perceptiva del tiempo real. *24* es un caso claro donde se prima el estilo por encima de los contenidos o incluso el desarrollo de los personajes, donde la estructura narrativa es igual o más importante que la propia narración.³²³ Y algo semejante sucede en otras de las series más destacadas, a su manera, de la última década, *CSI*, en sus tres vertientes geográficas, actualizó el formato del ‘police procedural’ apostando por una puesta en escena estilizada donde los colores intensos, los identificativos verde, amarillo y azul de cada serie de la franquicia, son los protagonistas. De nuevo, como sucede en el ejemplo anterior, el contenido, es decir, los casos que se investigan en cada episodio no son tan relevantes como la forma en que se muestra esa resolución. La visualización del proceso científico, desde el análisis de pruebas forenses hasta la realización de las autopsias, se materializa en la pantalla con vistosos y explicativos gráficos que se vuelven más sofisticados y llamativos con el paso de las temporadas.

Otra forma de exceso se puede ver también en producciones de carácter más realista como *Deadwood* donde, precisamente, **esa búsqueda de la realidad se convierte en el centro estilístico de la narración**. Debe quedar claro aquí que por realidad no se está refiriendo al conjunto de convenciones discursivas por las que se construye la sensación de realidad,³²⁴ sino precisamente con realidad, es este caso, más real que la propia ‘realidad’, pues debido a la larga tradición que tiene el género del western tanto en el cine como la televisión, ha sido ese lejano oeste de ficción, y no el verdadero oeste con los problemas complejos que se derivan de establecer nuevos núcleos de población y nuevas sociedades, el

³²² CHAMBERLAIN, D; RUSTON, S. “24 and Twenty-First Century Quality Television, en *Reading 24. TV Against the Clock*, editado por Steven Peakock. London: I. B. Tauris, 2007, p. 20.

³²³ *Ibidem*, p. 26.

³²⁴ ELLIS, J. *Visible Fictions. Op. cit.*, p. 9. “[...] the notion of realism is not a simple given, not a result simply of the camera’s ability to record light and the tape’s to register vibrations in the microphone. Instead, it can be seen as a complex network of conventions of portrayal and conventions of audience expectations alike and that every element is there for the purpose of helping to make sense: nothing is extraneous or accidental”.

que ha tenido más influencia en el imaginario colectivo.³²⁵ Por eso Milch intentaría crear una realidad del oeste más real a partir de la caracterización de sus personajes y las localizaciones, pero sobre todo, a partir de sus diálogos, los cuales escribiría y reescribiría, cambiando las comas y los lugares justos donde poner los ‘fucking’ y los ‘cocksuckers’, una dedicación a la palabra que se ha llegado a comparar con la del gran novelista Joseph Conrad.³²⁶

Relacionado con esto, está también el modo en que quedan retratados los personajes de la ficción televisiva en la actualidad, que nada tiene ya que ver con la descripción idealista del ciudadano modélico de la talla del Capitán Furillo o del Doctor Greene. Ahora, **los personajes** despiertan la fascinación del espectador por sus actitudes descaradas y excesivamente violentas, criminales o amorales, personajes con personalidades fuera de lo común especialmente diseñadas para destacarse del resto, aunque ello implique **excederse en su caracterización**. El ejemplo más significativo podríamos encontrarlo en los personajes de Dexter Morgan y Walter White, ambos protagonistas de sus series y a los que comúnmente se les podría considerar como criminales, siendo el primero un asesino en serie y el segundo un traficante de drogas, en ambos casos justificando y, podría decirse que, legitimando su comportamiento con personalidades moralmente ambiguas. Dexter asesina y descuartiza, pero únicamente a criminales que se han escapado de la justicia y Walter crea metanfetamina porque necesita ganar dinero rápido para no dejar a su familia en la ruina cuando muera debido a su cáncer. El ‘villano’, por llamarlo de algún modo, como protagonista se presenta también de forma coral en casos como *The Sopranos* o *Sons of Anarchy*, donde un grupo de mafiosos y un grupo de moteros, respectivamente, liderados por Tony Soprano en uno y por Clay Morrow / Jax Teller el otro son los responsables de los negocios sucios de sus zonas de influencia, Nueva Jersey y Charming. En esta nueva etapa los roles son difíciles de identificar puesto que ya no se juega en categorías de buenos y malos, sino que se alteran, mezclan o se eliminan por completo. En series como *Rescue Me* o *Homeland* que se centran en personajes de autoridad de los que cabría esperar un comportamiento ejemplar, circunstancias límite como ser un bombero de Nueva York superviviente del 11-S o una agente de inteligencia en la CIA destinada a Irak, hacen de Tommy Gavin y Carrie Mathison personajes complicados de los que se puede esperar cualquier comportamiento, desde forzar sexualmente a su mujer, a acostarse con un sospechoso para obtener información.

³²⁵ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art. Op. cit.*, pp. 64-71.

³²⁶ LAVERY, D. “The Imagination Will Be Televised: Showrunning and the Re-animation of Authorship in the 21st Century American Television”, p. 19.

El estilo más excesivo, podría decirse, lo encontramos a nivel visual en un tipo de series que han demostrado poner más esfuerzo en la forma que en el contenido. *American Horror Story* (FX, 2011-), donde encontramos el exponente más reciente, es una serie antológica de corte gótico que dedica cada una de sus temporadas a un relato diferente. En la primera, sobretitulada *AHS: Murder House*, el relato gira entorno a la familia Harmon recién mudada a una gran mansión que resultará estar habitada por los espectros de aquellos que vivieron en ella anteriormente y que en ella encontraron la muerte; en la segunda, *AHS: Asylum*, está ambientada en 1964 y se centra en el sanatorio Briarcliff y los residentes que en el reciben cuestionables tratamientos para sus anomalías mentales. En el recorrido que han trazado las hasta ahora tres temporadas hemos podido presenciar algunas de las tramas más usadas y sencillas que no buscan sino atraer la atención del espectador sobre la visualidad de las mismas, amantes infieles que encuentran el placer con jovencitas, adolescentes enfadados con el mundo, científicos locos que experimentan con sus pacientes; y más orientadas hacia la frivolidad y morbosidad como las abducciones extraterrestres metidas con calzador, embarazos gemelares provocados por un ente fantasmal, exorcismos fallidos, un asesino en serie a lo Buffalo Bill, fantasmas que visten trajes de látex negro o monjas que bajo el hábito esconden lencería de encaje rojo. Esta acumulación de sugerentes imágenes hacen de *American Horror Story* una narración basada en el placer estético donde el exceso visual permite tapar algunas de las carencias narrativas.

7.3. EXCESO MUSICAL, UN NUEVO CANAL NARRATIVO

Tanto en el cine como en televisión, cada vez más la música es motivo de interés general y comercial,³²⁷ no obstante, el estudio musical en el ámbito televisivo ha pasado ligeramente desapercibido, debido, sobre todo, a su poca penetración.³²⁸ Roy Prendergast, uno de los primeros académicos americanos en escribir sobre música y cine, desprestigiaba su uso en televisión por su brevedad, comercialización y bajos valores de producción;³²⁹ pero ahora estos motivos ya no son válidos puesto que **el uso musical en la ficción televisiva está en**

³²⁷ DONNELLY, K. J. *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. London: The British Film Institute, 2005.

³²⁸ NEGUS, K; STREET, J. Citados en NELSON, R. *State of Play*. *Op. cit.*, p. 118.

³²⁹ PRENDERGAST, R. Citado en DEAVILLE, J. "A Discipline Emerges. Reading Writing about Listening to Television", en *Music in Television: Channels of Listening*, editado por James Deaville. New York: Routledge, 2011, p. 7.

expansión desde hace ya varios años³³⁰ varias publicaciones que así los respaldan,³³¹ evidenciado de esto modo que la música para televisión ya no actúa como simple función de acompañamiento y sin resonancia emocional como habría identificado Chion.³³² Donnelly identifica cuatro tipologías musicales que nos permitirán introducir a continuación una cuestión interesante en relación al uso musical en la Tercera Edad Dorada de la Televisión:³³³ los dramas que emplean composiciones musicales de cualidades semejantes a las usadas en el cine, los programas que emplean bloques de música propios con un número limitado de melodías que se repiten episodio tras episodio para retratar acciones y escenarios también reiterados, el uso de la librería musical con un amplio número de melodías cuyos autores son difíciles de identificar y disponibles para diferentes espacios televisivos, y el uso de música pop ya existente.³³⁴

Aunque significativo, Donnelly estructura su clasificación entorno a la procedencia física de la producción musical o lo que es lo mismo, el origen creativo de la misma; en el contexto televisivo actual este punto de vista no es suficientemente representativo de la situación real, como tampoco lo son los estudios académicos más tradicionales que hacen hincapié en el uso diegético, extradiegético e intradiegético del espacio auditivo;³³⁵ puesto que no identifican la relación compleja que se establece entre programa de ficción y elemento musical. Por ello sería necesario orientar el debate hacia **la funcionalidad que desempeña la música dentro del drama televisivo**, y más concretamente, a su situación e implicación con la propia narración. Janet Halfyard, en sus diversos ensayos sobre el uso musical en *Buffy the Vampire Slayer*, ya ha aludido a esta cuestión defendiendo que un buen trabajo musical puede llegar a comunicar información importante sobre aspectos concretos de la serie así como de la identidad de la misma.³³⁶ Y es que, desde hace algún tiempo ya, en el ámbito musical televisivo se está experimentando con nuevas posibilidades significativas y sensoriales, donde el uso musical iría más allá del mero acompañamiento irguiéndose como una característica definitoria más de la serie y llegando a convertirse, en ocasiones, en una auténtica narración

³³⁰ Ron Rodman, en su ensayo en *Music in Television*, remarca cómo la música se viene usando ya desde los westerns de los años 50' como refuerzo sensorial de las ligeras hibridaciones de la época.

³³¹ DONNELLY, K. J. *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. London: The British Film Institute, 2005; RODMAN, R. *Tuning In, American Narrative Television Music*. New York: Oxford University Press, 2010; y DEAVILLE, J. (ed.). *Music in Television: Channels of Listening*. New York/London: Routledge, 2011.

³³² CHION, M. *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1993, p. 20.

³³³ NELSON, R. *State of Play*. Op. cit., p. 118. "Music, and particularly pop music, in contrast, is a dominant feature of television drama in TV3".

³³⁴ DONNELLY, K. J. Op. cit., pp. 115-136.

³³⁵ DEAVILLE, J. (ed.). Op. cit., pp. 16-20.

³³⁶ HALFYARD, J. K. "Love, Death Curses and Reverses (in F minor): Music, Gender, and Identity in 'Buffy the Vampire Slayer' and 'Angel'", en *Slayage, The Online International Journal of Buffy Studies*. 1.4[4].

auditiva. Así, la composición musical para televisión se hace visible en un contexto donde hasta ahora había pasado bastante desapercibida, del mismo modo que también empiezan a reconocerse los nombres propios de sus compositores, convirtiéndose así en un elemento identificativo de la Tercera Edad Dorada de la Televisión que se destaca del hasta ahora uso tradicional de la música en televisión. No obstante, cabe destacar que siguen existiendo producciones en las que la música, ya sea compuesta especialmente para la serie –*Stargate SG-1* o *The Good Wife*– o recurriendo a música pop ya existente –*Veronica Mars* o *Without a Trace*–, no se presenta como un elemento destacado y sigue ciñéndose al modelo de acompañamiento sonoro. Pero lo que verdaderamente **interesa aquí es ese otro casual donde la música sí desempeña una labor destacada y adquiere una funcionalidad**, como se refería más arriba, propia de esta nueva etapa televisiva. Por ello, y teniendo en cuenta todas estas cuestiones, podemos referirnos a **tres modelos músico-narrativos**: función estilística, serie musical y función narrativa.³³⁷

A. Función estilística. La música es un elemento definitorio más de la serie, concreta su tono y la delimita. Su uso, mayoritariamente, no es arbitrario y suele responder a unas necesidades muy específicas de la narración a la que complementa. Son ejemplos de este modelo tanto el drama *LOST* como en la serie de corte fantástico *Supernatural*. En el primer caso, las composiciones originales de Michael Giacchino permitieron por un lado llenar de misticismo el aura de la isla así como de las extrañas circunstancias que conectan a todos los personajes y por el otro reforzar la enorme carga dramática de los episodios. El segundo caso, la música de rock clásico audible en la mayoría de los capítulos, otorga carácter a la serie, pues refuerza la imagen de los solitarios hermanos Winchester recorriendo largas carreteras secundarias que conectan pueblos desconocidos de Estados Unidos en su Chevrolet Impala. Además, grupos que se escuchan en la serie como Blue Öyster Cult, AC/DC, Black Sabbath o Iron Butterfly, son los mismos que escuchan los dos hermanos en sus muchos viajes en coche, por lo que se alcanza un nuevo nivel al hacer copartícipes a los espectadores del propio mundo narrativo de la serie (en *LOST* sucede algo parecido en determinados episodios cuando

³³⁷ Esta clasificación encuentra precedentes en las décadas pasadas, en primer lugar, la función estilística encuentra su precedente en *Miami Vice* (NBC, 1984-1989), donde se introducía de forma regular canciones de las listas de éxitos del momento sobre las que se montaban las escenas al estilo del videoclip, piezas musicales claramente reconocibles para la audiencia cuyo efecto era puramente estilístico y no presentaba implicaciones que hicieran avanzar la narración o los personajes y tampoco para la resolución de los enigmas de la trama. Segundo, la serie musical ya intentaría hacerse espacio en televisión con *The Singing Detective* (BBC, 1978) de Dennis Potter, una miniserie recordada y alabada por la crítica; y la menos influyente *Cop Rock* (ABC, 1990) de Steven Bochco, cuyos números musicales no estaban bien integrados en la narración y eran comprendidos por la audiencia como interrupciones de esta. Finalmente, la función narrativa puede remontarse hasta *Twin Peaks*, donde las composiciones de Angelo Badalamenti se salían de lo común y su uso en la serie era tan bizarro como la serie en sí misma y en la que el espectador no sabía si creer a sus oídos.

Hurley, por ejemplo, escucha sus canciones en su reproductor de CD hasta que a este se le acaban las pilas).³³⁸

B. Serie musical. Aquí la música es la protagonista y se presenta como tal en diferentes vertientes, consiguiendo, en cada caso, evidenciar que el género musical tiene cabida en televisión. Desde series que se construyen directamente a partir de la estructura del musical, como en *Glee*, donde, e intentando expresarlo brevemente, se juega además con una doble idea del musical al alternar las actuaciones propiamente dichas del coro protagonista, los ‘New Directions’, con secuencias típicas del musical en las que los personajes se expresan a través de las canciones, todas altamente reconocidas –Beyoncé, Britney Spears, Lady Gaga...-, que ellos mismos cantan y que interpretan de forma teatral. La serie *Buffy the Vampire Slayer*, en su momento, también presentó un episodio construido todo él a modo de musical que merece ser recordado. En ‘Once More, With Feeling’ (6.07) un demonio de la danza es invocado y bajo su embrujo todos los habitantes de Sunnydale se convierten en los protagonistas de escenas musicales sobre las más cotidianas situaciones, desde celebrar que la tintorería ha eliminado una mancha de mostaza –“The Mustard”- al enfrentamiento final con el malvado a través de una danza coreografiada –“Something to Sing About”-. Y en otros ejemplos, la música y no necesariamente las actuaciones musicales, es el tema sobre el cuál gira la serie, como en la reciente *Nashville*, centrada en el panorama musical de la ciudad y la vieja gloria del country Rayna Jaymes.

C. Función narrativa. En este tercer modelo el componente musical hace avanzar la narración convirtiéndose en una herramienta narrativa más capaz de estructurar o enmarcar otros aspectos de la narración.³³⁹ Teóricos como Ron Rodman, se refieren a este fenómeno como ‘recentering’ o proceso por el que la música se convierte, diegética o extradiegéticamente, en una característica central del texto narrativo de televisión.³⁴⁰ En *Battlestar Galactica*, la banda sonora no sólo actúa como elemento estilístico propio del primer modelo de uso musical y que aquí se emplea para reforzar la nueva serie reimaginada, sino que además se integra en el relato narrativo convirtiendo a una extraña melodía –una variante del “All Along the Watchtower” de Bob Dylan- en la responsable de activar a cuatro de los últimos cinco Cylon y de hacer llegar a la flota a la Tierra.

³³⁸ En el caso de *Supernatural* también encontramos un uso musical al que nos podríamos referir como estructural, puesto que el ‘previously on...’ (o ‘The Road So Far’ como lo llaman en la serie) siempre va acompañado de la misma música rock y en el ‘The Road So Far’ del último capítulo de cada temporada, el resumen de lo sucedido hasta el momento se acompaña del estribillo del “Carrie On Wayward Son” de los Kansas.

³³⁹ DONNELLY, K. J. *Op. cit.*, p. 32; y CHION, M. *Op. cit.*, p. 7.

³⁴⁰ RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 262.

Como se ha mostrado a lo largo del presente capítulo, la Tercera Edad Dorada de la Televisión ofrece un tipo de productos televisivos que desbordan al espectador en todos sus sentidos, llegando a presentar una amplia gama de excesos estilísticos de forma consciente y como marcadores de la propia identidad del programa. Robin Nelson ha dado cuenta de estos procesos, y, aunque éste se ha referido concretamente al panorama musical que ha quedado analizado en el apartado anterior, sus palabras podrían entenderse en la totalidad el contexto que aquí nos ocupa,

“Such a rich an eclectic use of music to delineate character, establish mood and thicken textual quality is a characteristic of the more experimental HBO series as distinct from the quality, but more mainstream, products of today’s networks such as *West Wing*. [...] [the soundtrack] serves as an additional marker of ‘pushing the envelope’ in production”.³⁴¹

³⁴¹ NELSON, R. *State of Play*. *Op. cit.*, p. 104.

8. RECEPCIÓN Y MODOS DE CONSUMO

Audiencias que observan, participan y crean

“Every man has to decide for themselves which side they are on”
William Adama

“I didn't know we were picking sides”
Lee ‘Apollo’ Adama

Hasta ahora, el presente trabajo ha intentado delimitar las propiedades de esos nuevos dramas televisivos surgidos en el contexto de la Tercera Edad Dorada de la Televisión, productos que se han evidenciado diferentes tanto en el modo de ser pensados como producidos. Es por ello que, llegados a este punto, es necesario introducir una cuestión crucial que acabará de delimitar el modelo televisivo actual, el comportamiento de la audiencia, pues **de una nueva forma de hacer televisión emerge una nueva forma de consumir televisión**. Cabe destacar, que este capítulo no está tan interesado en analizar la audiencia desde el punto de vista de la persona –psicología, cuestiones sociales, políticas...-, sino de la acción en sí misma, es decir, del consumo de contenidos. Igualmente, esta cuestión no se puede analizar sin tener en cuenta temas de autoría, género o narración transmediática relacionados con las circunstancias del momento, es por ello que se retomarán algunas ideas a las que ya se ha ido apuntando a lo largo de esta investigación. Pero, antes de pasar a abordar la cuestión que aquí nos ocupa, es necesario hacer un breve repaso a las aproximaciones que se han hecho a las

prácticas de ver la televisión,³⁴² básicamente las de Fiske y Hartley, para que sirvan como marco de referencia desde el cual poder destacar las pautas de consumo actuales. Y aunque interesa mostrar un panorama amplio, nos interesa especialmente la creciente globalización del sector fan y la cada vez más difícil posibilidad de establecer una separación clara con el resto de la audiencia, sobre todo en series que siguen el modelo de complejidad narrativa y que requieren de sus espectadores una actitud muy activa. Es decir, donde antes estaba claro que el fan de *X-Files* era aquel que discutía en foros las teorías de la conspiración alienígena, ahora esta práctica se ha convertido en algo muy común. Por ejemplo, todo espectador de *LOST* comprometido con desvelar los secretos de la isla, en algún momento habrá escudriñado la red en busca de información, pero no por ello éste vaya a considerarse necesariamente fan de la serie. Ahora, un compromiso activo con la narración no es suficiente para identificar al fan, tal vez ahora todos seamos fans de series como *LOST* o tal vez ya no lo seamos ninguno.

8.1. LOS MODOS DE VER LA TELEVISIÓN

No hay un único modo de ver la televisión y existen diferentes prácticas y comportamientos que responderían a diferentes modos de atención,³⁴³ o ‘régimenes de visionado’.³⁴⁴ Lo interesante está en que donde antes se refería a compaginar diferentes actividades como ver la televisión y leer un libro, ahora se debe tener en cuenta, también, que la atención reside no sólo en el texto principal, sino en todos aquellos que se crean a su alrededor –desde consultar reviews en páginas web hasta escribir/leer fanfictions-. En este sentido, Fisk también reconocía que ver la televisión no es una práctica aislada y que, necesariamente, la audiencia acaba de dar significado al texto primario –serie- cuando consume textos secundarios –artículos en prensa, anuncios y demás productos derivados- y terciarios –creados por la gente que ve ese producto-.³⁴⁵ Asimismo, ver la televisión nunca ha

³⁴² De nuevo, la dificultad de referirse a realidades complejas. Este capítulo entiende que ‘ver la televisión’ ya no se refiere únicamente al ritual de sentarse frente al televisor para ver una serie a la hora programada, sino que se refiere a consumir productos televisivos y derivados a través de múltiples plataformas –DVD, mp4, sistemas de descarga alternativos... pero también foros, blogs, videojuegos, cómics....-.

³⁴³ FISKE, J. *Television Culture*. London: Routledge, 8ª ed. 1997, p. 73.

³⁴⁴ HARTLEY, J. Citado en FISKE, J. *Op. cit.*, p. 73.

³⁴⁵ Las relaciones entre textos y más concretamente, como se desdibuja la separación entre ellos, se discutirán con más detalle en el décimo capítulo. No obstante, aquí es necesario nombrarlos para evidenciar cómo las diferentes audiencias los consumen.

sido una práctica pasiva, pues el simple hecho de interpretar los textos televisivos y compartir esas ideas con otros espectadores, evidencia una postura activa.³⁴⁶

Más recientemente, **Rodgers, Epstein y Reeves**;³⁴⁷ realizan una aproximación a la cuestión de la audiencia que renueva su concepción. Desde el punto de vista de su compromiso con el producto televisivo, los tres autores identifican en primer lugar al espectador casual como aquel que ve una serie, por ejemplo, sin un seguimiento regular y sin diferenciarla cualitativamente del resto de la programación; en segundo lugar se encuentran los espectadores devotos, para quienes las series y demás productos televisivos son eventos especiales y por ello organizan sus horarios personales para no perderse ningún episodio. Por último, los fans ávidos serían aquellos que realizan más de un visionado de sus series favoritas para poder analizar hasta el último detalle de cada capítulo.³⁴⁸

Es necesario destacar, también, en relación a la actitud activa de las audiencias, como se comentaba en la página anterior, que en la actualidad se debe diferenciar entre la audiencia activa que participa en programas como *CSI* intentando descubrir al culpable antes de que el final del episodio lo rebele, de la audiencia activa que participa en *Heroes* creando líneas temporales que ordenen las tramas. Teniendo en cuenta este panorama, se puede ver cómo el consumo de un producto televisivo ya no sólo tiene que ver con la serie en sí misma sino con plataformas, espacios y textos en los que se expande la narración; y dependiendo de la profundidad y la naturaleza de ese consumo, y del posicionamiento del espectador con los contenidos, se establecerán diferentes modos por los que la audiencia se comprometa con un producto determinado, a saber, observación, participación y/o creación.

8.2. MODOS DE CONSUMO COMPLEJO: OBSERVAR, PARTICIPAR Y CREAR

Habiendo visto todas estas consideraciones, ahora es el momento en que nos preguntamos: ¿cómo se consumen las series actuales?, O lo que es lo mismo, ¿por qué vemos estas series? Y la respuesta a estas preguntas está en las tres categorías introducidas en el párrafo anterior y que se encuentran en estrecha relación con las cinco causas o pautas de

³⁴⁶ FISKE, J. *Television Culture. Op. cit.*, p. 72-76.

³⁴⁷ REEVES, J; RODGERS, M; EPSTEIN, M. "Rewriting Popularity. The Cult Files", en *Deny All Knowledge. Reading the X-Files. Op. cit.*, p. 26.

³⁴⁸ Para un análisis histórico de la audiencia más detallado véase HILLS, M. "Television and Its Audience: Issues of Consumption and Reception. Case Study: Fandom and Fan Studies", en *Tele-Visions. An Introduction to Studying Television*, editado por Glen Creeber. London: The British Film Institute, 2006, pp. 93-106.

consumo que Ivan Askwith señala –entretenimiento, conexión social, identificación, amasar conocimiento e inmersión-.³⁴⁹

La primera y básica forma de consumo se corresponde con la **audiencia que observa** el producto. Esto no quiere decir que el espectador se posicione de forma pasiva sino que, como ya se ha comentado anteriormente, es activa en tanto que desentraña el significado del texto principal. Por un lado, esta audiencia se mueve por la necesidad de entretenimiento y la obtención de placer y satisfacción que de ello se deriva. Por otro, está la cuestión de establecer relaciones sociales, o lo que es lo mismo, integrarse dentro de un colectivo facilitando la interacción entre individuos al mismo tiempo que se establecen patrones de identificación o establecimiento de identidades. Lo que se quiere decir con esto, y por simplificar una pauta de consumo que ciertamente presenta más implicaciones de las que aquí se tienen en cuenta, es que uno puede sentirse atraído por *American Horror Story* porque le gustan las series de misterio, por ejemplo; y además en su círculo de amistades hay más gente –no necesariamente siguiendo esta misma pauta de consumo- que también la ve, por lo que dispondrá de más herramientas para relacionarse con ellos y, como además está viendo una serie que se destaca del paquete televisivo más tradicional, le identificará como alguien que está en la onda de las últimas tendencias. No obstante, no es necesario detenerse más en esta clase de audiencia ya que no genera ningún tipo de retroalimentación con el producto. Es decir, seguramente en algún momento u otro, aquellos que consumen *American Horror Story* desde esta perspectiva utilizarán la red para conocer detalles como el nombre del actor que interpreta a un personaje determinado, por ejemplo, pero su curiosidad no le llevará a profundizar más allá de esto.

Los que sí dan ese paso, no obstante, deben considerarse como audiencia que no sólo observa el producto sino que **también participa en él**, alcanzado entonces el segundo nivel de consumo. Obviamente esta audiencia comparte con el anterior grupo el proceso de construir e interpretar el significado narrativo a partir del visionado, pero a partir de ahí, la fuerza de ese consumo se dispara. El público que se encuentra en este nivel de consumo acumula conocimiento, un conocimiento que le permite ir más allá del texto televisivo, especular sobre el rumbo que tomarán futuros episodios o averiguar detalles concretos sobre los personajes, de tal manera que el espectador ya no sólo ve la serie, sino que la resuelve. Ahora lo que se lleva es acumular información, porque sino se puede demostrar lo mucho que

³⁴⁹ ASKWITH, I. *Television 2.0.: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium*, 2007. Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, pp. 102-116.

uno sabe sobre una historia determinada en un foro, por ejemplo, se queda excluido de ese círculo y pasa de ser participante o poseedor de conocimiento, a ser un mero observador o vivir en la penumbra. Y es que la audiencia más –y no tan- joven se ha convertido en cazadora de información y coleccionista de datos. Datos que, además, ya no sólo proceden del texto principal –la serie- sino también de todos esos otros textos complementarios que surgen a su alrededor y que expanden la narración. Es por ello que estimular a la audiencia ya no sólo es clave para que se decida a dar el paso a esos relatos complementarios, pues el primer paso la audiencia suele darlo por simple curiosidad, sino que también para hacer que ésta se quede para dar el segundo paso a través de ese contenido nuevo. Es necesario apelar a la audiencia con una elaborada llamada a la acción, deben saber porqué merece la pena invertir su tiempo conectándose a una web determinada, qué habrá allí de interesante para ellos o lo que se estarán perdiendo de no ver ese material.³⁵⁰ Básicamente, lo que la audiencia busca es saber más, expandir su conocimiento sobre los personajes y descubrir nuevas informaciones sobre el mundo de ficción. Y para ello, la era de las comunicaciones ha facilitado la difusión de un sinfín de herramientas: webs –oficiales o no-, blogs, podcasts, foros, libros, cómics, videojuegos, making off...

Estrechamente ligado a esto, y casi en retroalimentación, está la necesidad de la audiencia que participa en una serie determinada de sentirse rodeada por la narración, a lo que Janet Murray se refiere como ‘inmersión’ o sentirse sumergido en una realidad completamente diferente que requiere de toda nuestra atención.³⁵¹ Algo que es posible gracias a la tendencia cada vez más común de no sólo crear una serie, por ejemplo, sino de construir todo un mundo complejo y detallado donde el espectador pueda nadar libremente, es decir, la sensación que el espectador tiene de que la serie es tan sólo una pequeña porción de lo que ese mundo tiene por ofrecer.

Derivada de estas dos necesidades, la de amasar conocimiento y la de sentirse inmerso, surge el **tercer nivel de consumo, el de la creación de contenidos**. Realmente, la diferencia entre participación y creación en cuanto a la fuerza de esos consumos, es mínima, por lo que ambas pueden entenderse como dos caras de una misma moneda. La cuestión, aquí, está en esa audiencia cuya necesidad de consumir un producto determinado es tan elevada que no se sacia con la simple participación y lo empuja a producir nuevos textos; desde materiales de carácter creativo –fanfics, fanvids o fanart- a otros que sobrepasan la frontera de la

³⁵⁰ HAYES, G. “Social Cross Media – What Audiences Want”, en *Personalize Media*, 13 de noviembre de 2006.

³⁵¹ MURRAY, J. *Op. cit.*, pp. 97-125.

producción fan o textos terciarios, por emplear la nomenclatura de Fisk, y que se convierten en complementos del texto primario. En el caso de *Fringe*, por ejemplo, una serie donde la trama argumental es multilínea al producirse saltos narrativos entre los dos mundos paralelos, el pasado, presente y futuro, muchos seguidores de la serie se dedican a deshacer y rehacer los contenidos tal y como los presenta la narración para crear un nuevo texto donde el conocimiento que han recibido de forma fragmentada a lo largo de la serie y en el resto de plataformas por las que se ha expandido el relato, es reelaborado para dar más sentido a la narración global. Por ejemplo, la creación de cronologías o timelines que los fans van actualizando cada vez que la serie aporta nuevos datos sobre su mundo de ficción, creando así una especie de inteligencia colectiva en la que la información se comparte y amplía, es una práctica muy extendida. Mittell se refiere a este nuevo texto como ‘**orienting paratexts**’,³⁵² auténticos mapas creados por el espectador necesarios para orientarse en el mundo de las narraciones complejas que permiten recapitular, analizar y expandir los diferentes elementos que conforman la narración –tiempo, sucesos, personajes y espacio-³⁵³ para obtener una mejor y ordenada comprensión de ésta. Estas prácticas evidencian el grado de compromiso de las audiencias y su transformación hacia un papel aún más activo así como la activación, ahora por necesidad, de nuevos (para)textos.

8.3. LA CULTURA DE LAS SERIES O TODOS SOMOS FANS (?)

Para acabar de retratar el modelo global de audiencia de esta nueva etapa de ficción televisiva, es necesario referirse a un fenómeno que se ha venido produciendo en la última década y que está íntimamente relacionado con los modos de visionado que se acaban de exponer y que se ha convertido en una característica básica y distintiva de esta nueva etapa televisiva. Desde las series que demandan una atención mayor a sus espectadores hasta las que los guían a través de diferentes plataformas, nos encontramos ante una situación que va más allá de todo esto, una situación que se gesta en la misma sociedad. Nos estamos refiriendo aquí a las nuevas funcionalidades, regímenes de compromiso y formas de organización que han adquirido las audiencias y que giran en torno a procesos de inteligencia colectiva en los que los espectadores de un producto concreto indagan, conectan y exploran hasta el último detalle narrativo y colaboran en la creación de conocimientos propios del saber

³⁵² MITTELL, J.: “Serial Orientations”, en *JustTV*, 14 de noviembre de 2011.

³⁵³ Algunos ejemplos de estos ‘orienting paratexts’ pueden encontrarse en el Anexo F.

colectivo,³⁵⁴ gracias a herramientas como las redes sociales, YouTube o las Wikis, creadas por la misma audiencia. Se debe hablar, entonces, de productos televisivos en el marco de la **cultura de la participación** y que, como tal, requieren de una audiencia cada vez más especializada a la cual se le requiere que acceda a contenidos extendidos vía web, discuta significados en foros y/o consuma textos secundarios que amplíen los contenidos. Prácticas propias de las comunidades fan pero que ahora se identifican también con sectores más amplios de la audiencia, haciendo que sea necesario preguntarse, como ya se introducía a comienzos del presente capítulo, si ciertamente ahora todos somos fans o, por el contrario, no lo somos ninguno. Henry Jenkins se refiere a esta realidad de una forma muy clara,

“If the cultural logic of fandom no longer feels outside the mainstream, perhaps it is because of a series of economic and technological shifts that have made the idea of interactive media and participatory culture more central to the marketing strategies of media industries and to everyday lives of cultural consumers”.³⁵⁵

Jenkins evidencia que, precisamente, en el contexto de interactividad mediática y cultura de la participación, las lógicas fan, sobre todo en relación con sus estéticas y políticas, han sido apropiadas por la propia industria televisiva dando paso a su normalización y asimilación, dejando así de ser actividades aisladas.³⁵⁶ En esta misma línea, Abercrombie y Longhurst argumentan que los espectadores de televisión cada vez se parecen más a los fans por su nivel de compromiso con los textos.³⁵⁷ De este modo, nace en la Tercera Edad Dorada de la Televisión un **espectador más complejo** acorde a su vez con las estructuras narrativas propias del momento y **ligado a pautas de visionado tradicionalmente de sectores fan**, un fenómeno al que se podría referir como la globalización o desfanatización de las prácticas fan.³⁵⁸ El consumo enciclopédico, el doble visionado y la demanda de textos extendidos se

³⁵⁴ LEVY, P. Citado en JENKINS, H. “Interactive Audiences? The ‘Collective Intelligence’ of Media Fans”, en *The New Media Book*, editado por Dan Harries. London: British Film Institute, 2002.

³⁵⁵ JENKINS, H. “The Poachers and the Stormtroopers: Cultural Convergence in the Digital Age”, en *Red Rock Eaters News*, 1998.

³⁵⁶ JENKINS, H. *Convergence Culture. Where Old And New Media Collide*. Op. cit., p. 276.

³⁵⁷ HILLS, M. “Television and Its Audience: Issues of Consumption and Reception. Case Study: Fandom and Fan Studies”, en *Tele-Visions. An Introduction to Studying Television*. Op. cit., p. 98. GWENLLIAN JONES, S. “Web Wars: Resistance, Online Fandom and Studio Censorship”, en *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*, editado por Mark Jancovich y James Lyons. London: British Film Institute, 2003, p. 165. “Fantastic genre cult televisión series are very often mainstream programmes with high production values; series such as *Buff the Vampire Slayer* and *The X-Files* appeal to both mass general audience and to a dedicated fan base. Distinctions between the so-called ‘general audience’ and so-called ‘fandom’ have become increasingly blurred as cult series become franchises.”

³⁵⁸ JENKINS, H. *Convergence Culture. Where Old And New Media Collide*. Op. cit., p. 76. “Historically, networks ignored those fan bases in making decisions about renewing series, seeing fans as unrepresentative of

han convertido en prácticas normalizadas del espectador medio. Asimismo, esta situación se ha visto beneficiada por el hecho que la concepción que tradicionalmente se tenía del fan, la del individuo obsesionado o la de la masa histérica, ha evolucionado mucho desde su concepción original,³⁵⁹ gracias, en parte, a que ahora se crean comunidades fan entorno a productos estrella como *The Sopranos* o *LOST*, abriéndose así un modelo propio de consumo a sectores mainstream de la audiencia.³⁶⁰ Es por ello que, tradicionalmente se ha referido a las pautas de consumo fan como,

“[...] a type of cultural bricolage through which readers fragment texts and reassemble the broken shards according to their own blueprint, salvaging bits and pieces of found material in making sense of their own social experience [...] consumption involves reclaiming textual material, making it one's own, appropriating or reappropriating it”.³⁶¹

Ahora se debe relacionar este tipo de consumo, el fragmentar textos y reagruparlos según las necesidades narrativas del espectador, con las necesidades de las narraciones no lineales o complejas, como sucede en *LOST* o *The Wire*, en las que uno va recogiendo la información que le ofrece la narración con cuentagotas y poco a poco, episodio tras episodio y temporada tras temporada, se construye el relato de la serie.

Cabe remarcar, no obstante, que para algunos autores esta fusión de pautas de consumo es motivo de alerta, alegando que al apropiarse la industria de las técnicas y mecanismos propios de la cultura fan de la participación como algo propio, se estaría presentando a la audiencia algo ya existente como algo nuevo con la finalidad última de apropiarse de las iniciativas fan a las que tradicionalmente se habían posicionado en contra y restando así poder a estos grupos.³⁶² No obstante, pienso que se podría realizar esta misma lectura sin llegar a conclusiones tan radicales, pues aunque es cierto que la industria lleva algunos años ya empleando ‘técnicas fan’ para construir o complementar sus relatos, esto sucede en un contexto, como se verá en posteriores capítulos, donde las fronteras entre

the general public; but advertisers are increasingly realizing that they may be better advised investing their dollars behind shows that have a high favorability than shows that have high ratings”.

³⁵⁹ JENSON, J. Citado en LEWIS, L. A. (ed.). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, 1992, p. 9.

³⁶⁰ FISKE, J. “The Cultural Economy of Fandom”, en *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. *Op. cit.*, p. 30.

³⁶¹ CERTEAU, M. Citado en JENKINS, H. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. *Op. cit.*, p. 26.

³⁶² SCOTT, S. “Repackaging Fan Culture: The Regifting Economy on Ancillary Content Models”, en *Transformative Works and Cultures*, núm. 3, 2009.

producción y recepción se han desdibujado y donde la industria, con el objetivo de ser lo más cercano posible a sus consumidores asegurándose así su fidelización, se ha servido de todos los recursos disponibles, y sobre todo de aquellos que aparentemente gustan más a la audiencia, los creados por esta misma. De hecho, y como ya han evidenciado varios autores,³⁶³ las actuales comunidades fan se han multiplicado, globalizado y establecido mejores sistemas organizativos, situándose como un sector fuerte, aunque minoritario en relación al público general, con poder suficiente para influir en decisiones de la industria.³⁶⁴

Teniendo todo esto en cuenta, es necesario **resituarse al fan y al espectador complejo** en este nuevo contexto. Por un lado, el sector más dedicado de la audiencia, aquél que participa en el desentramado de sus ficciones televisivas preferidas, evoluciona entonces hacia unas pautas de visionado más complejas. Jancovich y Lyons se han referido a este sector como ‘dedicated audiences’,³⁶⁵ abarcando la misma realidad a la que se refieren Rodgers, Epstein y Reeves –‘avid fans’- en su triple división de la audiencia, pero eliminando la palabra ‘fan’ de la expresión. Por otro lado, el colectivo fan, ahora ‘forensic fandom’³⁶⁶ o ‘cult fandom’,³⁶⁷ debe reconocerse a sí mismo como tal³⁶⁸ y pasa a convertirse casi en un überfan con modos de visionado hiperatentos y cuya devoción por sus textos favoritos se extiende a lo largo del tiempo. Además, este tipo de prácticas siguen estando fuertemente marcadas por el compromiso activo que establecen con la producción de textos extensivos o complementarios,³⁶⁹ es decir, que la separación entre espectador complejo y fan parece reducirse a una cuestión de creación, mientras el primero se limita a consumir textos secundarios para acabar de dar sentido a la narración, el segundo pasa a crear él mismo esos textos para ampliar la narración.

³⁶³ SWANSON, D. *The Story for Viewers of Quality Television. From Grassroots to Prime Time*. New York: Syracuse University Press, 2000. Y CASCAJOSA, C. “La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana”, *Op. cit.*, p. 7-31.

³⁶⁴ Las comunidades en torno a *Firefly* lograron que, tras la exitosa distribución de la serie en DVD, se produjera una adaptación cinematográfica, *Serenity* (2005, Joss Whedon), del mismo modo que tras una fuerte campaña por parte de los fans, la CBS aceptara producir una segunda temporada del drama post-apocalíptico *Jericho*.

³⁶⁵ JANCOVICH, M; LYONS, J. (eds.). *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*. *Op. cit.*

³⁶⁶ MITTELL, J. “LOST is a great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)”. *Op. cit.*

³⁶⁷ HILLS, M. *Fan Cultures*. *Op. cit.*, p. x. “‘cult fandom’ does seem to imply a cultural identity which is partially distinct from that of the ‘fan’ in general [...] this relates not to the intensity, social organisation or semiotic/material productivity of the fandom concerned, but rather to its duration, especially in the absence of ‘new’ or official material in the originating medium”.

³⁶⁸ REEVES, J; RODGERS, M; EPSTEIN, M. “Rewriting Popularity. The Cult Files”. *Op. cit.*, p. 26.

³⁶⁹ JENKINS, H. “Star Trek Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching”. *Op. cit.*, p. 473. “This ability to transform personal reaction into social interaction, spectator culture into participatory culture, is one of the central characteristics of fandom. [...] For fans, consumption sparks production, reading generates writing, until the terms seem logically inseparable”.

Esta súper especialización en los modos de compromiso con los productos de ficción serializada típica de la Tercera Edad Dorada de la Televisión está estrechamente relacionada con la creciente visibilidad de la ficción televisiva en el marco de la **cultura de las series** en el que nos encontramos inmersos. Nos estamos refiriendo aquí a esas series que crean tendencia y que se destacan del ‘flow’ normal de la televisión, a esas series de visión (casi) obligada. El espectador de hoy se siente atraído hacia las series más de moda, esas series de las que todo el mundo habla, esas series que se han convertido en esenciales de la rutina diaria de sus seguidores, esas series cuyo esteno de un nuevo capítulo se convierte en un elemento central entorno al cual el espectador organiza su tiempo. En este contexto, las series pasan de ser un producto que se consume una hora a la semana a ser un continuo que se extiende más allá de su franja de emisión. Las series acompañan al espectador en su día a día y con ganchos como ‘Find the Final Five’, ‘Are you on the List?’, ‘Who Killed Rosie Larsen?’ o ‘Winter Is Coming’, entre otros mecanismos, se consigue crear una especie de leitmotiv que expande la serie más allá de los propios capítulos y que favorece a hacer más visible la propia serie y la ancla a la sociedad y la cultura.

A lo largo de este capítulo se ha mostrado cómo las audiencias de **esta nueva etapa de la ficción televisiva deben ser todavía más activas**, pues donde antes el espectador debía ser activo en tanto a recordar varias tramas abiertas que se extendían en varios capítulos, ahora éste debe extender su memoria a lo largo de los años (*The Sopranos*), emplear prácticas de visionado más complejas (*LOST*) y repartir su atención en diferentes medios (*Battlestar Galactica*). Ahora más que nunca, el ver una serie de televisión va más allá de sentarse delante del televisor, ahora para dar sentido a muchas de las narraciones existentes en la programación se deben seguir, por ejemplo, webisodes on-line, leer cómics, o discutir en foros. Así, los nuevos tipos de narración requieren de nuevas formas de consumo y, por lo tanto, un nuevo consumidor o espectador capaz de enfrentarse a la interactividad, fragmentación y complicación de los relatos. Una nueva modalidad de espectador más complejo que dedica tiempo y esfuerzos a desentramar narraciones complicadas que, como apuntaría Steven Johnson, más que una forma de ocio o escapismo para la mente se torna en una tarea ardua y frustrante a la que, a pesar de ello, el espectador decide dedicarle gran parte de su tiempo libre.³⁷⁰ Finalmente, y como señalara Jenkins en relación a los cómics, todo se

³⁷⁰ JOHNSON, S. *Op. cit.*, p. 25.

reduce a conseguir un espectador más sofisticado capaz de aguantar el ritmo de la narración y abarcarla en su totalidad.

“[...] the visual style, the narrational voice, the conceptions of the character are reworked to reflect these alternative generic traditions and in the process, readers develop a new conception of the original DC heroes. These comic books require a more sophisticated reader who does not read these stories literally, who understands that they represent a play with narrative possibilities and an alternative version of the familiar characters, and who knows enough about both superhero comics and those other aesthetic traditions to appreciate the creative tensions produced through their fusions”.³⁷¹

³⁷¹ JENKINS, H. “The Poachers and the Stormtroopers: Cultural Convergente in the Digital Age”. *Op. cit.*

9. RESITUANDO LA TELEVISIÓN DE CALIDAD

Evolución, ruptura y continuación

“Perfection. That's what it's about. It's those moments. When you can feel the perfection of creation. The beauty of physics, you know, the wonder of mathematics”
Samuel T. Anders

En el segundo capítulo de la presente investigación, al introducir por primera vez el modelo de ficción de la Tercera Edad Dorada de la Televisión, se señalaba también que éste, a diferencia de la etapa anterior, no vendría determinado por la cuestión de la calidad,³⁷² pues el modelo de calidad de los 80' adquiriría la suficiente difusión hasta convertirse casi en un patrón estándar y preestablecido que sería adoptado por la mayoría de las series de los últimos años. No obstante, el discurso de calidad sigue ocupando un espacio importante en el ámbito de la ficción televisiva actual, pero aún y así cabe preguntarse **¿dónde se sitúa ahora el concepto de calidad? ¿Es éste diferente al concepto de la Segunda Edad Dorada? ¿Es evolución o ruptura respecto al modelo de Thompson?** Preguntas a las que se les ofrecía como respuesta preliminar la apertura del concepto de calidad para poder abarcar una mayor

³⁷² BRUNSDON, CH.: “Problems with Quality”, en *Screen*, 31: 1, 1990. “[...] there are always issues of power at stake in notions such as quality and judgement –Quality for whom?, Judgement by whom?, On whose behalf?- and that in certain instances the invocation of subjective factors (personal taste, preference, subjective judgement) as the ground on which judgements of quality cannot be generalised blurs the role of structural and institutional factors in the formation of these judgements”. Como Brunsdon introducía en su importante ensayo, existen problemas con el ‘concepto’ de calidad, sobre todo, cuando se intenta relacionar con programas determinados. No obstante, en esta investigación cuestiones como juicios subjetivos o gustos personales no serán tenidas en cuenta a la hora de definir la noción de calidad.

diversidad de series. A continuación se explorarán todas estas cuestiones para evidenciar que, ciertamente, es lícito hablar de una nueva aproximación al modelo de calidad.

9.1. LA CUESTIÓN DE LA CALIDAD

La **cuestión de la calidad**, aunque ciertamente ambigua en aspectos concretos de su definición y aplicación,³⁷³ **queda establecida, al menos en su concepción tradicional, en las definiciones de Feuer y Thompson.** Jane Feuer, aunque no señalara directamente a la televisión de calidad, en su estudio sobre la productora MTM ya hablaba de *The Mary Tayler Moore Show* en términos de “profundidad, calidez y sofisticación de sus personajes”, “uso de autoreflexividad” y “libertad para trabajar de los guionistas”,³⁷⁴ estableciendo así un precedente para la definición por excelencia de la televisión de calidad, la establecida por Robert J. Thompson en 1996,³⁷⁵ que identificaba doce categorías para reconocer los productos de ficción televisivos de calidad: diferente a nada antes visto, hecha por profesionales con un pedigrí artístico, atrae a un audiencia también de calidad, tras un comienzo dudoso acaba siendo un éxito, tiene un reparto coral, tiene memoria y se refiere a sucesos pasados en la narración, se mezclan los géneros para crear nuevos, los guiones tienden hacia la literalidad, referencia a la alta y baja cultura, contenidos controvertidos, aspira al realismo y bien recibida por la crítica.

Más recientemente, **otros autores han desarrollado a la vez que ampliado la noción de calidad, introduciendo cuestiones que serán clave para entender este concepto en el modelo de ficción televisiva actual.** Kristin Thompson relaciona la televisión de calidad con los ‘art film’ e identifica en series como *Buffy the Vampire Slayer* o *The Sopranos* elementos de realismo psicológico, complejidad narrativa que rompe la noción clásica de espacio y tiempo, tramas ambiguas y huella del autor.³⁷⁶ A su vez, David Bianculli añade también el uso de temas novelísticos y tramas basadas en enigmas infinitos, además introduce una cuestión

³⁷³ BIGNELL, J. “Space for Quality: Negotiating with the Daleks”, en *Popular Television Drama: Critical Perspectives*, editado por Jonathan Bignell y Stephen Lacey. Manchester: Manchester University Press, 2005, p. 71, en su introducción al capítulo dedicado a la exploración de la noción de ‘calidad’ asociado a series que, podría decirse, se quedan al margen (Quality and the ‘other’ drama), Bignell y Lacey distinguen lo que sería la definición de ‘calidad’ para la industria y la academia. “Within the televisión industry, quality refers to lavishness of budgets, the skill of programme makers and performers, and the prestige accruing to programmes because of their audience profile and seriousness of purpose. But within the academic discipline of Television Studies, quality has a broader meaning that also focuses attention on popular television that might be regarded by insiders merely commercial and generic work that has little aspiration to cultural or artistic value”.

³⁷⁴ FEUER, J; KERR, P; VAHIMAGI, T. (eds.). *MTM Quality Television*. Op. cit., pp. 32-34.

³⁷⁵ THOMPSON, R. J. *Television’s Second Golden Age. From ‘Hill Street Blues’ to ‘ER’*. Op. cit.

³⁷⁶ THOMPSON, K. *Storytelling in Film and Television*. Harvard: Harvard University Press, 2003.

muy interesante para el contexto en el que nos encontramos, y es que más allá de facilitar una serie de normas que definan qué constituye y qué no la televisión de calidad, Bianculli defiende que, más allá de poder definir qué es la televisión de calidad, ‘uno lo sabe cuando lo ve’, pues son series que requieren la atención del espectador, con las que no se puede funcionar en modo multitarea; series complejas, sorprendentes y diferentes.³⁷⁷ Y más recientemente Matt Hills se ha referido a la ficción de calidad como un producto único, que se convierte en referente para otros textos culturales y que despierta debates socio-políticos en el contexto actual.³⁷⁸

Precisamente todas estas cuestiones se retoman y son llevadas más allá en el libro editado por **Janet McCabe** y **Kim Akass**³⁷⁹ en el que importantes autores del ámbito de los estudios mediáticos debaten sobre la televisión de calidad norteamericana del momento.³⁸⁰ En su libro, McCabe y Akass reconocen que algo ha estado pasando en la ficción televisiva y con la nueva oleada de dramas altamente aclamados por la crítica de los últimos años, para los que sería necesario reajustar los criterios evaluativos de calidad –contexto cultural, éxito comercial, condiciones industriales, valores estéticos...- y remarcan la incipiente importancia que juegan nociones de juicios de valor para acabar de identificar dichos productos, o si, de hecho, el criterio de calidad sigue siendo un término apropiado en una era en la que la televisión ya no sólo es televisión.³⁸¹ En esta misma publicación, y significativamente, **Robert J. Thompson**, y como se introducía en el segundo capítulo de la presente investigación, ponía en duda qué significación tenía ahora la noción que él mismo había establecido años atrás, y reconocería la existencia de una segunda fase de televisión de calidad que había aparecido a principios de los años 90’.

“In the early 1990s, something remarkable happened. *NYPD Blue* and *ER* reached Nielsen’s top 10, and suddenly the quality TV aesthetic [...] started spreading like a virus. [...] employing the quality TV style in a massive repackaging strategy across generic lines. [...] ‘Quality TV’ had become a super-genre, a formula into itself”.³⁸²

³⁷⁷ BIANCULLI, D. “Quality TV: A US TV Critic’s Perspective”, en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. Op. cit., pp. 35-37.

³⁷⁸ HILLS, M. *Triumph of a Time Lord. Regenerating Doctor Who in the Twenty-First Century*. Op. cit., p. 148.

³⁷⁹ McCABE, J; AKASS, K. (eds.). *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London: I. B. Tauris & Co., 2007.

³⁸⁰ FRICKER, K. “Quality TV On Show”, en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. Op. cit., p. 13.

³⁸¹ McCABE, J; AKASS, K. (eds.). *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. Op. cit., p.3. Defienden que lo que define la nueva actualidad, la era post network, la era post 1996 (coincidiendo con la publicación del libro de Thompson) es el “It’s not tv. It’s HBO”.

³⁸² THOMPSON, R. J. Preface to *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, Op. cit., p. xvii-xviii. “Television’s Second Golden Age documented the first phase of ‘quality TV’ on the American broadcast

Así, la **definición tradicional de televisión de calidad debe ser ahora pensada en relación a las novedades que presenta la Tercera Edad Dorada de la Televisión**. Por ello, a la sofisticación, libertad creativa, pedigrí artístico, reparto amplio, memoria narrativa, hibridación de géneros, peso del guión, temas controvertidos y toques de realismo, se deben sumar estructuras narrativas complejas, toques cinematográficos, marcas de autor, estéticas acentuadas, relatos novelísticos, nuevas operaciones narrativas –adaptación, reimagining o spin-off-, narraciones expansivas y nuevas reacciones por parte de la audiencia; características todas ellas que han dado lugar a series más diferentes, innovadoras y originales que forman parte de esta nueva etapa y que hacen referencia a una nueva forma de entender la noción de calidad.

9.2. EL CRITERIO DE CALIDAD REDEFINIENDO

Teniendo en cuenta lo aportado hasta el momento, podemos identificar **tres grandes categorías que evidencian las discrepancias que se producen cuando el modelo tradicional** de calidad es aplicado a series del momento, impulsando, así, la necesidad de redefinir dicho criterio: la estandarización del modelo de televisión de calidad, son aclamadas por la crítica pero no todas reciben premios y aunque algunas siguen sin ser grandes éxitos en los índices de audiencia muchas se convierten en fenómenos televisivos.

En primer lugar nos encontramos ante una **estandarización del modelo de televisión de calidad** o en palabras de Thompson, la televisión de calidad se ha convertido en un macrogénero o una fórmula en ella misma.³⁸³ Ésta es, de hecho, una de las causas a las que se apuntaba en la primera parte del presente trabajo y que motivaban esta Tercera Edad Dorada, así que retomando esta idea, se entiende aquí por estandarización la absorción de las categorías establecidas por Thompson, sobre todo las relacionadas con los valores de producción, por una amplia gama de la ficción televisiva haciendo que éstas sean entendidas cada vez más como norma que como excepción. Así, de los dramas actuales se espera, como mínimo, que aporten algo diferente, que sean capaces de aludir a su pasado narrativo y que los guiones estén bien trabajados, por ejemplo. Pero también que vayan mucho más allá, pues cómo se ha ido evidenciando a lo largo del presente trabajo, la propia evolución natural de la

networks and, as it turned out, it was published just as a new phase was kicking in. That first phase stretched from the debut of *Hill Street Blues* in 1981 to the cancelation of *Twin Peaks* in 1991”.

³⁸³ THOMPSON, R. J. Preface to *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, Op. cit., p. xvii-xviii.

ficción televisiva, junto con el desarrollo de las tecnologías y las nuevas pautas de consumo, han producido narraciones más sofisticadas y que evidencian cómo gran parte de las categorías de Thompson quedarían desfasadas. Es decir, las características que en su momento se emplearían para diferenciar a los programas más exquisitos de los años 80' se han extendido ahora para abarcar también la programación más regular, haciendo necesario entonces encontrar otros parámetros para identificar los productos más selectos.

Además de las alteraciones a nivel formal de las series, en segundo lugar y más significativo aún, se encuentra la ruptura de una de las máximas de Thompson, las series de calidad son aplaudidas por la crítica y reciben muchos premios. Bien, **las series de calidad actuales** siguen siendo aclamadas por la crítica pero no todas, de hecho gran parte de ellas, **no reciben ningún premio**. Los galardones más destacados del medio, tanto el Emmy como el Golden Globe, siguen siendo importantes referentes a la hora de identificar lo mejor de la oferta televisiva actual, pero, ya no son los únicos y tampoco los más acertados. En los últimos años han aparecido o se han establecido nuevos indicadores que resultan una herramienta legítima, incluso mejor, más simbólica y representativa de la realidad televisiva.

TABLA 5. Ganadores del Golden Globe/Emmy Award a mejor serie dramática de los últimos doce años

Año	Golden Globe	Emmy
2000	The West Wing	The West Wing
2001	Six Feet Under	The West Wing
2002	The Shield	The West Wing
2003	24	The West Wing
2004	Nip/Tuck	The Sopranos
2005	LOST	LOST
2006	Grey's Anatomy	24
2007	Mad Men	The Sopranos
2008	Mad Men	Mad Men
2009	Mad Men	Mad Men
2010	Boardwalk Empire	Mad Men
2011	Homeland	Mad Men
2012	Homeland	Homeland

Fuente: Elaboración propia, con datos de goldenglobe.com y emmy.com

Sopesando los títulos que se llevaron el premio al mejor drama de los últimos doce años (Tabla 5) vemos que, ciertamente, entre los galardonados se encuentran algunas de las mejores series –menos seguramente *Grey's Anatomy*– que la programación tiene por ofrecer,

pero la lista no está falta de carencias, sobre todo si se tiene en cuenta el abanico completo de nominados. Es cierto que existe, cada vez más, cierta diversidad por lo que a tipología de nominados se refiere al considerarse títulos como *Game of Thrones*, *True Blood*, *CSI*, *American Horror Story* o *The Walking Dead*; no obstante, entre las carencias que se citaban más arriba, encontramos a las grandes olvidadas a pesar de haber sido nominadas en diversas ocasiones –*Breaking Bad*, *Friday Night Lights*, *Dexter*, *Deadwood*, *Big Love* o *The Good Wife*– y a las aún más olvidadas por no haber llegado ni a la categoría de nominadas –*The Wire*, *Tremé*, *Rescue Me*, *Sons of Anarchy*, *Battlestar Galactica* o *Veronica Mars*–. Es necesario remarcar que con esto no se está defendiendo aquí un tipo de criterio democrático que reparta galardones de forma gratuita para que todos estén contentos, sino de evidenciar que es necesario dejar de ser conservadores a favor de una apertura de los criterios selectivos que descartan qué dramas merecen ser tenidos en consideración. Quienes ya han llegado a esta conclusión son los indicadores alternativos de calidad a los que nos referíamos antes, como por ejemplo, las listas elaboradas por los medios más importantes e influyentes como *Time Magazine*, páginas web especializadas tales como metacritic.com o selecciones extraídas directamente de la audiencia como las que se pueden encontrar en imdb.com o filmaffinity.com.

TABLA 6. Mejores series de televisión según medios específicos y la audiencia

Time Top 10 TV shows 2006	Metacritic best TV shows 2006	Time Top 10 TV shows 2012	Metacritic best TV shows 2012	Imdb Highest rated TV series	Filmaffinity top series 1999-
The Wire	The Wire	Parks and Recreation	Breaking Bad	The Wire	The Wire
The Office	The Sopranos	Louie	Homeland	Game of Thrones	Game of Thrones
Friday Night Lights	Battlestar Galactica	Homeland	Justified	Breaking Bad	Breaking Bad
LOST	24	Breaking Bad	Game of Thrones	The Sopranos	The Sopranos
Deadwood	Deadwood	Mad Men	Mad Men	Firefly	Treme
Big Love	The Nine	Girls	Southland	Dexter	Freaks and Geeks
Battlestar Galactica	Friday Night Lights	Game of Thrones	The Good Wife	House of Cards	Boardwalk Empire
Heroes	Dexter	Parenthood	Nashville	Roma	Homeland
Dexter	Brotherhood	American Horror Story	The Walking Dead	The Walking Dead	Firefly
Bleak House	Studio 60 on the Sunset Strip	The 2012 Election (various channels)	The Borgias	LOST	Dexter

Fuente: Elaboración propia, con datos de time.com, metacritic.com, imdb.com y filmaffinity.com.³⁸⁴

³⁸⁴ Concretamente, datos extraídos, de izquierda a derecha de:
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1570781,00.html>,
<http://www.metacritic.com/browse/tv/score/metascore/year?sort=desc&view=condensed&>

Como se puede ver en la Tabla 6, el muestrario de las mejores series que la televisión norteamericana tiene por ofrecer es mucho mayor de lo que las entregas de premios ‘oficiales’ recogen. De hecho, las series que más repiten en cada lista y por tanto las que más influencia han tenido, ya sea como lo más destacado de un año concreto o como lo mejor de todos los tiempos, son *The Wire*, *Breaking Bad*, *Game of Thrones* y *Dexter*; ninguna de las cuales, casualmente, ha tenido una presencia destacada en los Emmy o los Golden Globe, como se evidencia en la Tabla 5. Además, el abanico de series que forman estas clasificaciones toma en consideración títulos más representativos de lo que es el drama televisivo actual al incluir producciones como *Studio 60 on the Sunset Strip*, *Battlestar Galactica*, *Firefly*, *Parenthood*, *Nashville*, *Justified* o *Tremé*.

Otra de las formas alternativas a tener en cuenta a la hora de otorgar el mérito que se merecen muchas de las series olvidadas, nos lo presentaba el portal digital *Salon* al lanzar en 2004 el ‘Buffy Award’, galardón virtual y simbólico que durante cinco años consecutivos se entregaría para “homenajear a la más injustamente ignorada serie de televisión de la temporada”.³⁸⁵ El particular nombre del premio hacía referencia a otra de las grandes series olvidadas de los años 90’, *Buffy the Vampire Slayer*, que jamás competiría en las entregas de premios más importantes del medio a pesar de haber iniciado todo un movimiento alrededor de ella misma y su creador Joss Whedon.³⁸⁶ De este modo, entre 2004 y 2008 *Salon* premiaría a *The Wire*, *Veronica Mars*, *Battlestar Galactica*, *Friday Night Lights* y *The Shield*, respectivamente; evidenciando, de nuevo, que existen ficciones de calidad más allá de las seleccionadas por los Emmy.

La tercera forma en la que se ve alterado el modelo de calidad establecido por Thompson tiene que ver con otros dos de sus principios, el que postulaba que este tipo de narraciones atraen a una audiencia de nivel sociocultural alto, bien educada y urbana, la que

year_selected=2006>, <<http://entertainment.time.com/2012/12/04/the-top-10-tv-shows-of-2012-the-best-and-the-rest/>>, <http://www.metacritic.com/browse/tv/score/metacore/year?sort=desc&view=condensed&year_selected=2012>, <http://www.imdb.com/search/title?at=0&num_votes=5000,&sort=user_rating&title_type=tv_series> y <http://www.filmaffinity.com/es/topgen.php?genre=TV_SE&limit=20&country=US&fromyear=1999&toyear=&nodoc=1>.

³⁸⁵ Disponible en <http://www.salon.com/2004/09/17/the_buffy/>.

³⁸⁶ Donde sí destacaría la serie, no obstante, sería en los premios específicos del género como los Saturn Awards, donde ganaría en las categorías a mejor serie de televisión (1998, 2001 y 2002), mejor actor de reparto (James Marsters, 2001 y 2004), mejor actriz de reparto (Alyson Hannigan, 2003) y mejor actriz (Sarah Michelle-Gellar, 1999).

buscan los anunciantes; y el que defiende que no suelen ser grandes éxitos en los índices de audiencia y suelen mantenerse poco en pantalla.

Como se discutía en el capítulo dedicado al análisis de los comportamientos de las audiencias, ahora se debe tener en cuenta también, además de las pautas de consumo y las edades del público al que atrae un producto determinado, que el tipo de público al que atraen las series de televisión más cotizadas se ha diversificado, buscando siempre atraer ya no sólo a nichos de audiencia muy concretos sino al mismo tiempo conseguir atraer a grupos muy concretos repartidos por todo el mundo. Esto está muy relacionado, a su vez, con la cuestión de los anunciantes, pues mientras que para las networks atraer a un público masivo sigue siendo el principal objetivo para que así, los anunciantes, paguen suculentas sumas por publicitar sus productos, las cadenas por cable se mueven por intereses completamente diferentes. Estas buscan programas atractivos que les ayuden a reforzar su imagen de marca y que les permitan atraer no anunciantes sino clientes que paguen por sus productos. Por lo tanto incluyen en sus programaciones las narraciones que los abonados a su servicio quieren ver, narraciones que se convierten en generadoras de identidad y que otorgan prestigio a la cadena.

Por lo que se refiere a que las series de calidad no son grandes éxitos de audiencia, en el contexto televisivo actual uno debe preguntarse **qué consideramos ahora un éxito de audiencia**. A diferencia de años atrás, el éxito ya no sólo se mide por los números o índices de audiencia –Nielsen ratings y similares–, sino que también por las modas que una serie pueda originar –*True Detective*–, por su capacidad de tornarse fenómenos televisivos –*Game of Thrones*–, los movimientos fan que generan –*Breaking Bad*– o las ganancias por la distribución en DVD –*Firefly*–. Además, y retomando la cuestión de los índices de audiencia, se debe evidenciar que éstos adquirieron una nueva dimensión cuando entraron en juego los canales de cable. Si tomamos como referencia las series que aparecían en la Tabla 4 de los ganadores del Emmy y los Golden Globe de unas páginas más atrás, vemos que las series que se emiten en canales de cable como *Mad Men* o *Homeland* no suelen superar los dos o tres millones de espectadores,³⁸⁷ mientras que las series asociadas a las networks –*The West Wing*, *LOST* y *24*– se mueven entre los ocho y los diecisiete millones de espectadores.³⁸⁸ Estas cifras, tan alejadas las unas de las otras, representan, no obstante, éxitos para sus cadenas. Por

³⁸⁷ Disponible en <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2013/04/09/sunday-cable-ratings-game-of-thrones-wins-night-real-housewives-of-atlanta-kourtney-kim-take-miami-vikings-mad-men-more/177076/>> y <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2013/12/17/sunday-cable-ratings-the-real-housewives-of-atlanta-tops-night-homeland-bar-rescue-psych-more/222892/>>.

³⁸⁸ Disponible en <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/>>.

ejemplo, una cadena como ABC busca series como *LOST* que le reporten quince millones de espectadores, mientras que a AMC con los tres millones de espectadores que conseguiría *Mad Men* en el estreno de su quinta temporada no sólo estaría aumentando su cartera de clientes sino que también, y más importante, sumando puntos a su prestigio. Así, aunque se siguen cancelando muchas series de indudable calidad, lamentablemente, por sus índices de audiencia –*Rubicon*, *Luck o Boss*–, muchas de las mejores series actuales consiguen ser, por cualquiera de los motivos citados anteriormente, éxitos televisivos, reafirmando la posibilidad de una forma de televisión de calidad ligada al mainstream,³⁸⁹ pues como se está intentando demostrar a lo largo de este capítulo, el criterio de calidad se ha tornado en un concepto más amplio que permite abarcar diferentes tipologías de ficción televisiva.³⁹⁰

Veamos ahora el ejemplo más concreto de la audiencia de *Battlestar Galactica*, para poner de manifiesto que el sistema de los números (ratings) ha muerto, o al menos se ha puesto en cuarentena, a causa de las novedades en los modos de visionado como el TiVo y demás sistemas de grabación de programas, la programación a la carta, la comercialización de los programas en DVD o los portales de descarga directa.

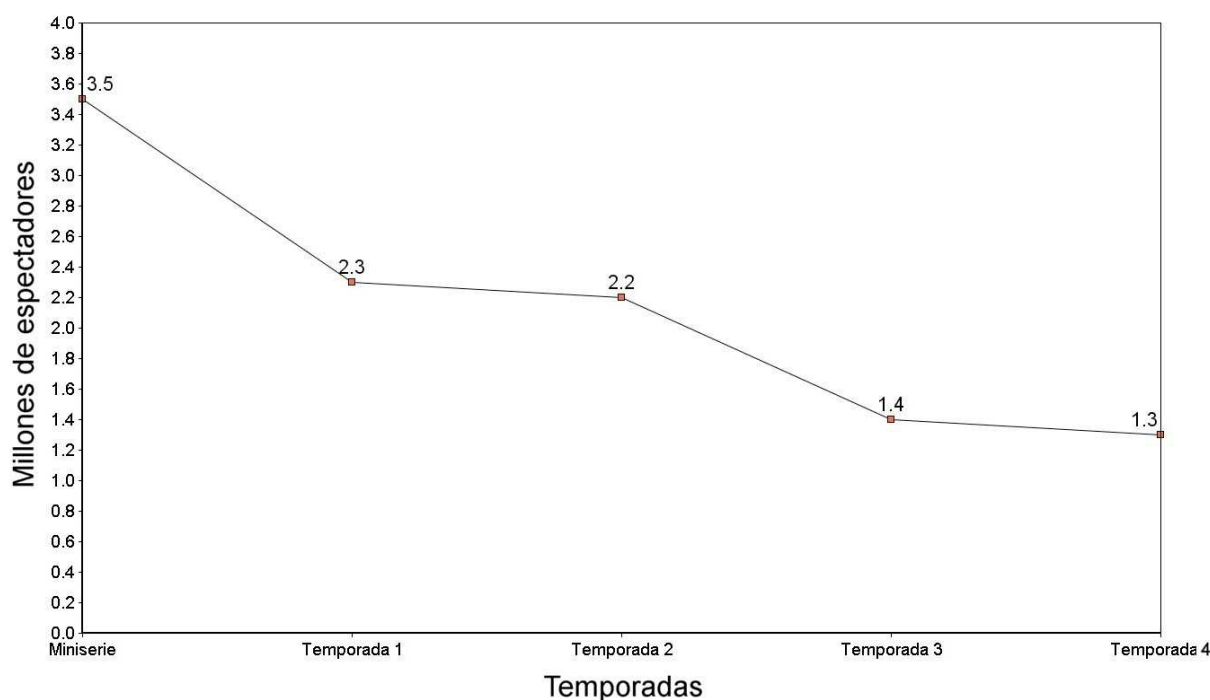
Como se aprecia en el Gráfico 1, la audiencia de *Battlestar Galactica* no hizo más que descender con cada una de sus temporadas y con una temporada final que a duras penas conseguiría superar el millón de espectadores de media, una cifra muy alejada de los casi cuatro millones que seis años atrás verían la miniserie. No obstante, la popularidad de la serie, difícil de medir con sistemas tradicionales tipo Nielsen, no hacía sino aumentar. No siendo así, y como habría sucedido años atrás, no se habría permitido a la serie seguir con la producción y mucho menos se habría dado luz verde a nuevos proyectos relacionados con la serie –*BSG: The Plan*, *Caprica* y *BSG: Blood & Chrome*–. Para el co-productor ejecutivo de *Battlestar Galactica*, Michael Angeli, los números son irrelevantes puesto que el tipo de audiencia de la serie posee, en sus palabras, hábitos de visionado atípicos donde el escrutinio con el que un fan ve un nuevo capítulo una y otra vez para no pasar por alto ninguna nueva información, por ejemplo, no quedan reflejados en los índices de audiencia recogidos tras la emisión en directo de cada capítulo.³⁹¹

³⁸⁹ NELSON, R. *TV Drama in Transition. Forms, Values and Cultural Change*. Op. cit., p. 42. “In mainstream series, quality scripts in terms of multiple-plotting are thus relatively rare but, when they appear, they have the potential to ask more of all sections of the audience”. KERR, P. “Never Mind the Quality...”, en *The Question of Quality*, editado por Geoff Mulgan. London: British Film Institute, 1990, p. 47.

³⁹⁰ Esta realidad empezaría a hacerse visible en los años 90’, etapa que en esta investigación se ha identificado como de transición, cuando series de calidad como *ER* o *The X-Files* se convertirán en auténticos hits televisivos.

³⁹¹ ANGELI, M. Citado en NBCNEWS. “Galactica Proves the Ratings System Is Dead”, en *NBCnews*, 26 de agosto de 2008.

GRÁFICO 1. Evolución de la audiencia de *Battlestar Galactica* en sus cuatro temporadas



Fuente: http://en.battlestarwiki.org/wiki/List_of_Nielsen_ratings_%28TRS%29

Así, y recogiendo lo aportado hasta el momento, si se radicalizan las características narrativo-formales tanto de las ficciones tradicionales como de las más experimentales, si algunas series de calidad son también auténticos fenómenos de la televisión y si los galardones que premian la excelencia ya no son un sistema fiable que reconozca la diversidad existente entre los productos de calidad, hace que sea necesario, ciertamente, pensar nuevos patrones por los que medir la calidad.

A razón de esta realidad, se han presentado nuevas formas de delimitarla, que a nuestro modo de ver no serían excluyentes sino complementarias, ayudando, así, a crear un modelo más completo y envolvente. Robin Nelson divide la nueva realidad del drama de calidad en dos niveles diferenciados,³⁹² correspondiendo al primero –‘quality popular drama’- aquellas series de indudable calidad pero que no podrían considerarse televisión ‘high-end’ debido a las políticas reguladoras de los canales costeados mediante la publicidad o atados a las limitaciones de la FCC y que en consecuencia no suponen ningún reto narrativo-formal

³⁹² También reconoce dos formas más, el ‘british social realism’ y el ‘drama of the liberal imagination’, que no se incluyen aquí por hacer referencia a la realidad de la ficción británica.

suficientemente significativo prefiriendo optar por contenidos fáciles de seguir y no arriesgando para así poder llegar a un público masivo;³⁹³ y al segundo –‘American Quality TV’-, relacionado éste sí con el ‘edgy tv drama’, se construiría una nueva forma de calidad entendida como expansión al criterio de Thompson y cimentada en la estética cinematográfica, multiplicación de relatos y significados, subjetividad de géneros, grandes superproducciones que mueven mucho dinero,³⁹⁴ y formas distintivas que se corresponden a unos valores de producción de altísima categoría.

Por su parte, Concepción Cascajosa identifica, igualmente, dos tipologías de calidad, la temática y la formal, según si la excepcionalidad de la narración se encuentra en el contenido o en la forma.³⁹⁵ Así, por ejemplo, dos ficciones tan opuestas como *Buffy the Vampire Slayer* y *24* podrían tener cabida en el modelo de televisión de calidad.

Y desde una perspectiva más sociocultural, Steven Johnson se refiere a una nueva forma de calidad que se originaría fuera de las pantallas y a la que identifica como ‘off screen’.³⁹⁶ Esta modalidad estaría relacionada con un nuevo modo de visionado basado en complejas operaciones cognitivas que el espectador debería realizar de forma externa a la narración para poder desentramar los misterios de ésta. Esta forma de espectador complejo se verá motivada, a su vez, por las cada vez más complejas ficciones en las que se multiplican la cantidad de tramas y las conexiones entre éstas, así como el número de personajes y las relaciones que se establecen entre ellos, y en las que a menudo se esconde información al espectador provocando una sensación de desconcierto en éste y haciendo que la intriga no sólo radique en lo que pasará al final sino también en lo que sucede al momento.

Y uno de los últimos modos por los que se tiende a pensar la televisión de calidad en la actualidad, también, son aquellos que hacen una distinción entre las producciones para cadenas de cable y las networks. Es cierto que los responsables de hacer avanzar el modelo de calidad en esta nueva etapa televisiva fueron los canales de cable, tanto básico como premium, a favor de una tipología de ficción basada en la calidad y no en la cantidad, con libertad en los contenidos y temporadas más breves que permitían a sus creadores tomarse diversos lujos en el ámbito de la producción, como ocurriría con la producción de HBO –*The Wire*, *Six Feet Under* y *The Sopranos*- y de la consolidación de las cadenas que la seguirían –

³⁹³ NELSON, R. *State of Play*. *Op. cit.*, pp. 176-177.

³⁹⁴ *Ibidem*, p. 182. “Money buys writing teams with the time to draft and redraft. It also buys star actors, expensive locations, special effects, the time to set up and lighy each shot individually and afford a number of takes and, perhaps above all in the contemporary context, substantial publicity and promotion”.

³⁹⁵ CASCAJOSA, C. “Por un Drama de Calidad en Televisión: La Segunda Edad Dorada”, *Op. cit.*

³⁹⁶ JOHNSON, S. *Op. cit.* Johnson habla de la calidad ‘off screen’ como oposición a la anterior y hasta ahora existente calidad ‘on screen’, cuya genialidad reside en los elementos internos a la narración, como el guión, los diálogos o la construcción de personajes.

Showtime, FX o AMC-. No obstante, las networks no tardarían en reaccionar y, dentro de sus posibilidades, empezarían también a apostar por narraciones y personajes más complejos y exposiciones narrativas lentas o poco convencionales.³⁹⁷ La renovación vendría de la mano de programas como *The West Wing*, *LOST*, *House* o *24*, que demostrarían que es posible encontrar en la programación en abierto contenidos sofisticados y sin arriesgar un público masivo. Además, cabe destacar que la difusión de canales de cable que en los últimos años se han sumado a la producción original de ficción –Starz, History Channel, A&E, Cinemax...–, han acabado manifestando cierta perversión al otorgar demasiado a la ligera el título de calidad a cualquier producción en la que aparezcan desnudos frontales y escenas de elevada violencia.

9.3. LA CALIDAD AUMENTADA

Teniendo en cuenta todo esto, y como ya se ha ido señalando a lo largo del presente capítulo, es necesario encontrar nuevos indicadores de calidad que se adapten al contexto de la ficción contemporánea y que lo hagan desde una perspectiva unificada.³⁹⁸ En este sentido podemos identificar **el modelo de calidad aumentada**, un criterio con un radio de actuación mayor que permite contener un abanico más amplio de series que reflejen más fielmente la situación televisiva actual y el cual quedaría así definido:

- a) Las series de calidad son innovadoras. Rompen con las convenciones narrativas o estructurales, presentan planteamientos novedosos, apuestan por formatos arriesgados, reinventan un género por completo o suponen un avance para la ficción televisiva.
- b) Responden a una única visión creativa y existe una voluntad autoconsciente por parte de los autores de reclamar su obra como tal. Ya sea de la mano de un único autor o de la colaboración de varias intervenciones creativo-profesionales, cada proyecto es el resultado de un artista en concreto, es decir, se evidencia que nadie más podría haber obtenido los mismos resultados. La firma del autor y su figura es reconocida por la audiencia y respetada por los directivos de las cadenas, siendo estas un valor añadido para su imagen y programación.

³⁹⁷ NELSON, R. *State of Play*. *Op. cit.*, p. 184.

³⁹⁸ CHAMBERLAIN, D; RUSTON, S. “24 and Twenty-First Century Quality Television”. *Op. cit.*, p. 13. 24 es un caso peculiar. Desde su estreno, fue bien recibida tanto por la crítica como por la audiencia, con nominaciones a los Golden Globe y a los Emmy, y 8.6 millones de espectadores de media en cada capítulo en su primera temporada y 12 millones en las siguientes. “Stylistically bold, narratively engaging, culturally relevant, and blessed with commercial and critical success, 24 would seem to be prime candidate for the canon of ‘quality television’. Yet the programme has generally been left out of this category”.

- c) Se cuidan los valores de producción hasta el mínimo detalle. Se ejerce un control total sobre los diferentes elementos de los que se forma la narración para poder crear un relato cohesionado y satisfactorio. Y aunque esto no siempre es sinónimo de dinero, el contar con un presupuesto elevado facilita enormemente la tarea.
- d) El énfasis narrativo se traslada ahora también a la estructura y la forma, llegando a imponer, a veces, sobre los contenidos y las tramas. Las narraciones se convierten en complejos entramados donde los enigmas no siempre se resuelven, se plantean más preguntas que respuestas o una pregunta se resuelve con otra incógnita.
- e) El guión se sitúa como el principal eje vertebrador de la identidad de una serie. Los diálogos son inteligentes, provocativos, mordaces, rápidos y fieles a la realidad de la serie. Cada personaje tiene su voz, siendo igual de importante aquello que se dice a cómo se dice.
- f) La estética televisiva se revalora. La ficción televisiva ya no necesita asemejarse al cine para ser tomada en consideración, sino que ahora se valora la diversidad y originalidad de los lenguajes y recursos televisivos, sin importar cómo de barroca, frívola, austera, o postiza sea la narración.
- g) Los personajes sorprendentes y singulares, en su intento por ser lo más reales posibles, no hacen más que resaltar su extraordinariedad. Además, se borra la barrera entre bueno y malo, siendo cada vez más difícil encontrar en los relatos al prototipo de héroe convencional; y los personajes secundarios dejan de ser meros complementos para convertirse en elementos esenciales en las tramas.
- h) Requieren un visionado también de calidad realizado por un espectador complejo. El espectador se convierte en un experto capaz de reconocer las normas del juego en las que se basan las nuevas narraciones, llega a nuevos niveles de concentración y acepta el reto de ser fiel a la serie sin importar lo mucho que se prolongue en el tiempo, el número de visionados necesarios para desentrañar todos los enigmas o lo mucho que puedan llegar a exasperar en ocasiones.
- i) Algunas series de calidad consiguen ser éxitos de audiencia y se convierten en auténticos fenómenos televisivos, aunque otras se cancelan precipitadamente. Otras se mantienen en antena con poca audiencia.
- j) Las series de calidad son alabadas por la crítica, aparecen en los medios más destacados, blogs y publicaciones digitales de prestigio, se hacen eco de ellas y se reconocen sus muchos méritos.

De este modo, queda definida la televisión de calidad en la Tercera Edad Dorada de la Televisión, un criterio de calidad aumentada que es capaz de hacer frente a la diversidad en la oferta del drama televisivo y sin hacer distinción entre las diferentes tipologías de seriales. No obstante, es posible trazar una línea que une este nuevo modelo con el anterior a modo de radicalización de las características narrativo-formales establecidas por Thompson, reflejo del funcionamiento del entramado televisivo de ficción que en su momento ya dejaría retratado Horace Newcomb mucho antes de que el debate de la calidad entrara a escena.

“New shows break old patterns of action, move toward varied value orientations, and refuse to indulge in the predictability of most television. They sometimes demand a new understanding of some visual techniques. Some are edited with a new sense of television narrative, [...] more sensitive attitude toward character [...] more complex sort of acting. The writing of new shows is richer in image and tone than that common to familiar television shows. Ultimately, these factors prohibit the application of a single set of standards to television. Less dependent on formula and standardized action, these shows move farther along the continuum toward the ‘fine’ arts”.³⁹⁹

³⁹⁹ NEWCOMB, H. *TV: The Most Popular Art. Op. cit.*, p. 211.

PARTE III

BATTLESTAR GALACTICA

10. AUTOR(ES) DEL NUEVO ESPACIO PROFUNDO

Ron D. Moore o el hombre que mató al Capitán Kirk

“God has a plan for you Gaius. He has a plan for everything and everyone”
6 Virtual

En ocasiones, y sin saber muy bien dónde están las causas de este fenómeno, se forman extrañas relaciones simbióticas entre algunas obras audiovisuales y sus creadores. *X-Files* de Chris Carter, *Buffy the Vampire Slayer* de Joss Whedon o *Six Feet Under* de Alan Ball, ya no pueden pensarse de forma separada por lo que ambos nombres pasan a convertirse en una nueva unidad semántica. Cuando esto sucede, el creador tiene la posibilidad de ser no sólo reconocido como tal, sino que también como autor. Así, referirse a la serie que aquí nos ocupa como *Battlestar Galactica* no es del todo correcto, siendo más adecuado hacerlo como ‘Ron D. Moore’s *Battlestar Galactica*’. A lo largo de este capítulo se explorarán las cuestiones de autoría y colaboración creativa que han dado lugar a este proyecto, y se apuntará al rol más que significativo que ciertos individuos, ya sea en solitario o en conjunto, desempeñan para lograr que ciertos productos se destaquen del resto de la oferta televisiva de ficción.

La historia de Ronald David Moore empieza con un sueño de infancia producto de crecer viendo *Star Trek* y de descubrir el libro de Stephen Whitfield *The Making of the ‘Star Trek’* sobre cómo Gene Roddenberry había pitchado, vendido y creado la serie.

“In my fondest dreams, I hoped that when I grew up, Gene would bring the *Trek* back to TV and I’d get to write for the show”.⁴⁰⁰

Un sueño que se convertiría en realidad cuando recién salido de la universidad conseguiría que su guión llegase a las manos de uno de los asistentes de Roddenberry y que sería posteriormente comprado.⁴⁰¹ Y el resto, como se dice, es historia. En 1988 Moore empezaría como ayudante de guionista en *Star Trek: The Next Generation* (sindicación, 1987-1994), donde iría ascendiendo hasta convertirse en productor. Después pasaría, también como guionista y productor, a encargarse de *Star Trek: Deep Space Nine* (UPN, 1993-1999). Tras finalizar ésta, sería nombrado productor de la nueva *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001), pero debido a discrepancias en la dirección creativa y profesional de la serie, abandonaría el proyecto, poniendo punto y final a diez años de sueño de infancia.

Y de ese sueño surgiría en Moore una inquietud. Una inquietud que se iría desarrollando y reafirmando a lo largo de los tres años siguientes. Una sospecha relacionada con la forma de ver la ciencia-ficción o, más concretamente, con el modelo para televisión establecido por *Star Trek*: extraños alienígenas, puentes de mando relucientes con amplias vistas de las estrellas y diálogos plagados de jerga técnica. Moore siempre había deseado que, algún día, cuando el puente de mando de la Enterprise fuera destruido, éste no volviera a aparecer impecable en el episodio siguiente.⁴⁰² Así, cuando el productor ejecutivo David Eick le planteó la opción de encargarse del nuevo proyecto de *Battlestar Galactica*, Moore transformaría sus inquietudes en el discutido ‘*Battlestar Galactica*’: *Naturalistic Science-Fiction or Taking the Opera Out of Space Opera*.

En cuanto a este texto, más conocido como el ‘Ron’s Manifesto’, que volverá a retomarse en el siguiente capítulo desde la perspectiva de la renovación del género, es necesario remarcar ahora que, desde el punto de vista de autoría, funciona como una clara declaración de intenciones en la que Moore se posiciona con respecto a las convenciones del género y a la serie original, y expone qué es aquello que quiere contar y cómo lo quiere contar. Asimismo, también se debe destacar que mientras la serie estuvo en producción, Moore iría recopilando cada guión, memorando, horario o nota en un archivo que contiene hasta el último documento relacionado con *Battlestar Galactica* y que ha almacenado en la University of Southern California, con la esperanza de que en el futuro alguien lo encuentre y

⁴⁰⁰ MOORE, R. D. Citado en LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Op. cit.*, p. 43.

⁴⁰¹ *Star Trek: The Next Generation*, ‘The Bonding’ (3.05).

⁴⁰² HODGMAN, J. “Ron Moore’s Deep Space Journey”, en *The New York Times Magazine*, 17 de julio de 2005, p. 34.

le inspire del mismo modo como a él le inspiró encontrar el libro sobre *Star Trek*,⁴⁰³ consolidando la figura de Moore como autor indiscutible –que no quiere decir único, como se mostrará a continuación- del programa.

Este proceso de autoplocamación del estatus de autor culmina en los conocidos podcast que SyFy encargaría a Moore a modo de mecanismo de promoción pero que él llevaría más allá. Y es que no sólo grabó un podcast para cada episodio de las cuatro temporadas,⁴⁰⁴ sino que además realizó algunas grabaciones adicionales en la sala de guionistas o en las reuniones de producción.⁴⁰⁵ En sus comentarios, Moore discute, de forma personal, cuestiones de guión, desarrollo, ideas descartadas, tramas alternativas, decisiones de edición o desarrolla la mitología. No existen, actualmente, muchos ejemplos televisivos donde el proceso de producción sea tan transparente como en *Battlestar Galactica*, del cual Moore ha conseguido a través de sus podcasts, blog personal, participación en foros de SyFy, que el interés de –al menos parte de- la audiencia esté no sólo en qué cuenta la serie, sino también en cómo y porqué lo cuenta.

Estas prácticas apuntan hacia Moore, ya desde un comienzo, como padre de la obra. No obstante, lo cierto es que *Battlestar Galactica* no sólo es fruto de la creatividad individual sino que a ella se le debe sumar un fuerte proceso de colaboración, sobre todo la que se establece entre el binomio Moore/Eick, quienes, como máximos responsables de *Battlestar Galactica*, han defendido unos mecanismos productivos ampliamente participativos apostando siempre por la creatividad de aquellos que trabajan en la serie. Este proceso, básicamente, tiene que ver con defender su visión de la narración y su aproximación ‘naturalista’ (no harían caso de los consejos iniciales de los ejecutivos de la cadena de hacer la serie menos oscura); reconocer el trabajo individual de sus colaboradores, desde editores a directores⁴⁰⁶ (en sus podcast, Moore alude constantemente a la gente que trabaja en la serie refiriéndose a ellos por sus nombres y elogiando sus aportaciones a la producción); apreciar positivamente las sugerencias del equipo y el reparto (tanto los actores como el resto de

⁴⁰³ LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Op. cit.*, p. 90.

⁴⁰⁴ Moore empezó a grabar los podcast a partir del episodio ‘Tigh Me Up, Tigh Me Down’ (1.09).

⁴⁰⁵ MOORE, R. D. Citado en LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Op. cit.*, p. 47. “It’s one of my favourite parts of the job, and that’s where so much of the show is done. I just thought it would be interesting to hear what the process is on this show”.

⁴⁰⁶ Cuando SyFy encargó la primera tanda de webisodes, *The Resistance*, NBC/Universal los consideró como contenidos promocionales, por lo que no tenían ninguna intención de adjuntar los créditos, a lo que Moore se oponía por completo. Tras varias negociaciones no se llegó a ningún acuerdo, así que el estudio publicó los webisodes en la web sin créditos. Pero hubo créditos. Moore usó el blog en el que escribía sobre la serie en la web de SyFy para nombrar a cada miembro del equipo que trabajó en los webisodes.

miembros de la producción, valoran muy positivamente que se hayan tenido en consideración sus aportaciones); y ser conscientes de sus errores (cuando algo en la serie no ha funcionado, lejos de esconderse, se ha discutido abiertamente).

Siguiendo en la línea de las alianzas creativas, y como se comentaba en los párrafos anteriores, *Battlestar Galactica* es el fruto de muchos esfuerzos y colaboraciones, tal y como muestran también sus extensos títulos de crédito. Moore y Eick defienden la libertad creativa como mecanismo para sacar lo mejor de sus colaboradores, estableciendo una pequeña unidad de trabajo casi familiar, situación a la que ya se han referido muchos teóricos.⁴⁰⁷ Tal y como ya sucedía con Michael Vejar en *Babylon 5* o Kim Manners y Rob Bowman en *X-Files*, ciertas contribuciones a la ficción no se pueden pasar por alto. Así, y especialmente, la huella de guionistas y directores es cada vez más visible en las series de televisión, pudiéndose reconocer el estilo personal y visión concreta de algunos de ellos. No por nada, más de cincuenta episodios de *Battlestar Galactica* (más del 70% del total) se han escrito por los mismos nueve guionistas, y más de cuarenta episodios (60% del total) están dirigidos por las cinco mismas personas.⁴⁰⁸ Además, muchos de estos guionistas y directores, al colaborar estrechamente con la serie, pasarían a ser co-productores o co-productores ejecutivos de ésta, haciendo que el círculo de colaboradores quede reducido a un conjunto de personas muy concreto.

“[...] But we imbue the director with a great deal of, I'll say, accountability. We have a lot of very specific things we want and we talk a lot about specifics but we also expect and demand that the directors contribute and have the pride of ownership that I think comes with stronger episodes”.⁴⁰⁹

Así, por ejemplo, guionistas como **Bradley Thompson y David Weddle**, quienes ya trabajaron con Moore en *Star Trek*, han escrito conjuntamente quince episodios de la serie además de ser ellos los responsables de realizar los guiones más importantes para la historia de Starbuck: ‘Act of Contrition’ (1.04), ‘Scar’ (2.15), ‘Maelstrom’ (3.17) y ‘Someone to Watch Over Me’ (4.17).⁴¹⁰ Es por eso que, y aunque extraoficialmente, junto con Michael Nankin, responsable de dirigir los tres últimos episodios acabados de citar, se convierten en

⁴⁰⁷ THOMPSON, R. J. *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER'*. Op. cit., p. 47.

⁴⁰⁸ Para un listado completo de los guionistas y directores responsable de cada episodio, consultar el Anexo B.

⁴⁰⁹ EICK, D. Citado en MOORE, R. D. Podcast Commentaries on *Battlestar Galactica* Season 2 – ‘Lay Down Your Burdens, Part II’ (2.20).

⁴¹⁰ WEDDLE, D. Citado en MCCREARY, B. “BSG: Someone to Watch Over Me, Pt 1”, en *Bear's Battlestar Galactica Blog*, 27 de febrero de 2009. “After writing ‘Act of Contrition,’ ‘Scar,’ and ‘Maelstrom,’ Brad and I took a strong proprietary interest in the character of Kara Thrace and the epic sweep of her personal story within the larger canvas of *Battlestar*”.

los ‘padres’ del destino de Kara Thrace.⁴¹¹ Otra de las colaboraciones más destacadas se encuentra en el director Michael Rymer, quien ha trabajado en veintidós capítulos, incluyendo la Miniserie y el capítulo final, ‘Daybreak’ (4.19-20), además de en títulos clave como ‘Kobol’s Last Gleaming I, II’ (1.12-13) o ‘Lay Down Your Burdens I, II’ (2.19-20), ayudando a asentar el tono visual de la serie ya desde sus comienzos. Y como guionista, también se debe destacar el estilo personal que Jane Espenson, ampliamente conocida por su participación en el Buffyverse, ha incluido en los episodios en los que trabaja. Desde revelar nuevas capas sobre los personajes, incluir rituales que implican comida (‘The Passage’, 3.10), desarrollar personajes secundarios (‘The Passage’, 3.10), explorar el conflicto de clase (‘Dirty Hands’, 3.16) y aportar un toque de humor (‘The Passage’, 3.10).⁴¹² El último elemento significativo que evidencia este proceso de colaboración, es el compositor Bear McCreary, al dejar su marca a través del particular estilo musical que ha aportado a la serie. Y aunque este tema se discutirá con más atención en el capítulo especialmente dedicado a la banda sonora de *Battlestar Galactica*, aquí es necesario remarcar cómo McCreary ha hecho visible la tarea del compositor para televisión a través de las extensas entradas que ha publicado en su blog en las que, episodio tras episodio y como Moore hiciera en sus podcast, comenta sus decisiones creativas, las dificultades por las que atravesó y el significado de sus piezas.⁴¹³

“This was the wonderful thing about Battlestar that made it such a powerful show. It was intensely collaborative. And this episode [‘Someone to Watch Over Me’, 4.17] succeeded, I think, because we had you [McCreary] and Michael [Nankin] involved from day one”.⁴¹⁴

A lo largo de este capítulo se ha mostrado como Ronald D. Moore se sitúa como autor de *Battlestar Galactica*, y no sólo como creador, en tanto que se posiciona con respecto a su

⁴¹¹ WEDDLE, D. Citado en McCREARY, B. “BSG: Someone to Watch Over Me, Pt 1”. *Op. cit.*, “After we finished writing and producing Episodes 12 & 13, Mark Verheiden asked us which of the final episodes (except the finale, which Ron Moore would be writing) we wanted to write. We asked to do the episode that Michael Nankin was signed to direct because we had developed a very intense and fulfilling collaboration with him over the course of the last two seasons. It felt as if Michael, Bradley and I had become a jazz trio that intuitively understood each other. Mark [Verheiden] assigned us Episode 19, which was vaguely slated to be a Kara episode of some kind – though no one really knew what it would consist of”.

⁴¹² Aunque la serie no puede definirse como divertida, uno de los momentos más cómicos, para mi, surge de los diálogos de Espenson, en ‘The Passage’, la flota atraviesa un período de escasez de alimentos, por lo que en una charla con su SC el almirante Adama pregunta “I hear they’re still eating paper. Is that true?”, a lo que Tigh contesta “No. Paper shortage.”

⁴¹³ Disponible en <<http://www.bearmccreary.com/blog>>.

⁴¹⁴ WEDDLE, D. Citado en McCREARY, B. “BSG: Someone to Watch Over Me, Pt 1”. *Op. cit.*, en esta declaración, extrapolable al resto de la serie, el guionista David Weddle remarca lo importante que fue la colaboración entre el director Michael Nankin, el compositor Bear McCreary junto con la suya y Bradley Thompson como guionistas.

obra con una visión muy particular de su proyecto, todo ello motivado por unas inquietudes sobre los convencionalismos del género y su estado en la ficción televisiva del momento, convirtiéndose, también, en el autor de un nuevo estilo de ciencia-ficción. Una huella como autor que no es invisible y tampoco indirecta, al proclamarse Moore como autor desde el momento en que escribe su *'Battlestar Galactica': Naturalistic Science-Fiction or Taking the Opera Out of Space Opera*, pues aquí queda claro que ésta no es cualquier *Battlestar Galactica* sino 'su' *Battlestar Galactica*. Además, cabe señalar que la relación que Moore establece con su proyecto, como también han hecho muchos otros artistas del sector, ya no sólo debe ser entendida como de autoría, sino que dado el alto grado de interacción que se establece entre ambos, se debe pensar en él, también, como en una marca que identifica su gama de productos.

No obstante, *Battlestar Galactica* es fruto también de una amplia colaboración entre personas, donde la huella de otros artistas, guionistas y directores sobre todo, se hace visible al poder identificar, cada vez más, las aportaciones personales de las diferentes mentes creativas que participan en el proyecto, siendo necesario, entonces, ampliar la noción de autor. A pesar de ello, y ya para acabar, remarcar que al referirse a esta serie, no se hace como 'collaborative *Battlestar Galactica*' sino como "Ron D. Moore's *Battlestar Galactica*".

"This is what I wanted to do [with *Galactica*]... and I did it. And I don't make any apologies for that... I have nothing but good things to say about the original show. [...] But I'm the guy that's doing the show, and this is the show that I made, and I stand by it".⁴¹⁵

PREVIOUSLY ON BSG...

EL BATTLEVERSE, DONDE FANAUTOR Y AUTORFAN COLISIONAN

El modelo de autoría presentado hasta ahora queda incompleto a falta de un último agente que acabará de darle sentido, éste es la situación del **fan como productor de contenidos** con prácticas y responsabilidades semejantes a las del mismo autor o creador de la narración. Sin embargo, y dadas las muchas posibilidades desde las que poder abarcar esta realidad, lo que aquí se pretende no es ofrecer una visión amplia del fenómeno fan en todos sus sentidos, sino que interesa la particularidad del fan⁴¹⁶ como creador de contenidos en un

⁴¹⁵ MOORE, R. D. Citado en HODGMAN, J. *Op. cit.*, p. 37. Nótese el uso reiterado del "I".

⁴¹⁶ JENKINS, H. Citado en TULLOCH, J. "We're only a speck on the ocean: the fans as powerless elite", en *Watching Science Fiction Audiences. Op. cit.*, 1995, p. 144. "I look into fans as possessing certain knowledge

contexto donde complejidad narrativa basada en la construcción de un mundo y el control enciclopédico de la información,⁴¹⁷ otorgan al texto principal una calidad de apertura y permiten que el espectador negocie y se apropie de parte de los contenidos,⁴¹⁸ participando, así, del proceso de creación.

Una primera aproximación a la producción fan –texto terciario- ya la hizo Fiske al diferenciarla del texto primario –la serie- y del secundario –artículos de prensa, entrevistas, biografías del reparto, anuncios...-.⁴¹⁹ Pero, y como ya ha señalado John Caldwell,⁴²⁰ esta división se está rompiendo y ya no es un reflejo, en la mayoría de los casos, de las narraciones actuales, pues la interacción que se establece entre los autores del producto principal, los fans⁴²¹ y el texto(s) es mucho más compleja y difusa. Obviamente, la definición que ofrece Fiske para referirse a estos textos abiertos a diferentes posibilidades narrativas⁴²² se corresponde con ese metarrelato resultante de la división de las fronteras entre textos. Otros autores también se han referido de forma más directa a esta **ruptura entre los límites que separan al fan y el autor**, como Jenkins y McKee, quienes señalan que en un contexto de convergencia es de esperar que también coincidan los caminos de la industria y los consumidores.⁴²³ Pues como ya indicara Levy,

“The distinctions between authors and readers, producers and spectators, creators and interpretations will blend to form a reading-writing continuum, which will extend from

and competency in the area of popular culture that is different from that possessed by academia critics and from that possessed by the ‘normal’ or average television viewer”. Este aspecto del fan, el de poseedor de un conocimiento concreto, es el que interesa en este capítulo.

⁴¹⁷ FISKE, J. “The Cultural Economy of Fandom”, en *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, *Op. cit.* Fiske se refiere al consumo enciclopédico como ‘acumulación de capital’, una de las tres categorías con las que define la cultura fan. Las otras dos son la discriminación/distinción y la productividad/participación.

⁴¹⁸ FISKE, J. *Television Culture. Op. cit.*, p. 85.

⁴¹⁹ *Ibidem*, p. 108.

⁴²⁰ CALDWELL, J. Citado en ASKWITH, I. *Op. cit.*, p. 43.

⁴²¹ Aquí también deberíamos incluir a esa audiencia que consume el producto de forma participativa, como se comentaba en el capítulo anterior, pero dado que este capítulo se centra en el colectivo fan, únicamente se aludirá a éste y no a la totalidad de la audiencia.

⁴²² FISKE, J. *Television Culture. Op. cit.*, p. 95. Fisk identifica como ‘producerly text’ aquellos textos llenos de contradicciones que se resisten a la coherencia y al sentido de la unidad tradicional, pero con fácil accesibilidad facilitando que el consumidor forme parte de ellos. Requieren que el lector aprenda nuevas competencias de interpretación para poder participar en ellos y tratan a la audiencia como parte integrada del proceso narrativo.

⁴²³ JENKINS, H. *Convergence Culture. Where Old And New Media Collide. Op. cit.*, p. 175. “the interplay –and tension- between the top-down force of corporate convergence and the bottom-up force of grassroots convergence that is driving many of the changes we are observing in the media landscape.” Y MCKEE, A. “How to Tell the Difference between Production and Consumption: A Case Study in Doctor Who Fandom”, en *Cult Television*, editado por Sara Gwenllian-Jones y Roberta E. Pearson. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004, p. 167.

the machine and network designers to the ultimate recipient, each helping to sustain the activities of the others”.⁴²⁴

Así, a continuación se discutirá cómo **cierto tipo de producción fan está cada vez más cerca de los textos principales** o de primer nivel, empleando la terminología de Fiske, de *Battlestar Galactica* y se señalará el importante rol que desempeñan herramientas como Battlestarwiki en la producción y control de este tipo de relatos. Asimismo, también interesa ver el procedimiento inverso, es decir, cómo los propios **autores ofrecen contenidos creativos de carácter tradicionalmente fan** –fanfics, fanart, fanvid-.

Para empezar a hablar de todas estas cuestiones, es necesario incluir un breve apunte sobre la relación que se establece entre fanbase y el caso concreto de *Battlestar Galactica* - Battleverse-. En primer lugar, se debe hacer una distinción entre el colectivo fan que se establece alrededor de series como *ER* o *NCIS*, del que lo hace de otras como *Buffy the Vampire Slayer* o *Fringe*, pues aunque es cierto que el compromiso del fan es cada vez mayor, haciendo que las prácticas rituales de estos dos tipos de colectivos se aproximen más, en este último grupo, donde se incluye la serie aquí analizada, se dan unas particularidades derivadas del género de ciencia-ficción y/o fantástico, dando lugar a una subcultura autónoma con identidades sociales y prácticas culturales determinadas.⁴²⁵ El fan de la ciencia-ficción es un lector excesivo que consume la serie y los productos relacionados un elevado número de veces, integrándolos en su vida diaria –inmersión-, y no deben verse como un grupo que defiende su objeto de culto ciegamente.⁴²⁶ Es decir, ante una causa mayor como la cancelación de la serie, seguramente lo hará, pero cuando se trata de ser crítico con los contenidos, por ejemplo, los fans son los más duros. Porque ellos son los que recuerdan qué guionista es responsable de aquella mala frase que ridiculizó a tal protagonista, porque recuerdan cada detalle, porque pueden evidenciar contradicciones en la mitología... como cientos de ‘panels’ en convenciones que reúnen a fans y creadores a lo largo y ancho del planeta han demostrado.

⁴²⁴ LEVY, P. Citado en JENKINS, H. “Interactive Audiences? The ‘Collective Intelligence’ of Media Fans”, en *The New Media Book*, editado por Dan Harries. London: British Film Institute, 2002.

⁴²⁵ JENKINS, H; TULLOCH, J. “Beyond the ‘Star Trek’ phenomenon: reconceptualizing the science-fiction audiences”, en *Watching Science Fiction Audiences. Op. cit.*, p. 18.

⁴²⁶ TULLOCH, J. “We’re only a speck on the ocean: the fans as powerless elite”. *Op. cit.*, p. 147. “Fans are thus far from being uncritical or sycophantic about their show. Rather, they establish an aesthetic history of ‘classics’ and ‘worst ever’ episodes [...] in their discourse about ‘continuity’ and ‘programme structure’”.

En segundo lugar, series como *Battlestar Galactica* se basan en la construcción de ‘universes’ o mundos de ficción con sus propias normas que van más allá de lo que se ve en pantalla, es decir, la sensación que el espectador tiene de que los acontecimientos narrados por la serie son sólo una pequeña parte de lo que ese mundo puede ofrecer. Y aunque ciertamente los creadores de la serie son los primeros responsables de facilitar este material con el que formar el Battleverse,⁴²⁷ lo que aquí interesa es el rol que adquieren los fans como ‘co-developers’⁴²⁸ de este universo. Es decir, mientras los creadores serían los arquitectos que diseñan el mundo, los fans serían los constructores que lo materializarán.

Así, narraciones complejas del estilo de *Battlestar Galactica* y teniendo en cuenta las pautas de consumo establecidas en el capítulo dedicado a la audiencia –consumo enciclopédico, amasar contenidos, inmersión...- dan pie a que se cree a su alrededor una comunidad fan fuertemente comprometida con participar en su universo produciendo sus propios textos. Además, el fan no sólo recopila información y detalles de la serie, sino que los comparte, discute y amplía con los datos que aportan otros fans para ampliar el sentido del universo en el que se enmarca la narración.⁴²⁹ En *Battlestar Galactica*, por ejemplo, en ningún momento se detalla explícitamente cómo es cada una de las Doce Colonias de Kobol, no obstante, el fan puede nombrarlas, describirlas y apuntar qué personaje ha nacido en cada una de ellas. Del mismo modo, tras la emisión original de ‘Crossroads, II’ (3.20) donde se revelan quiénes son cuatro de los Final Five y donde Kara Thrace regresa de entre los muertos, el fan rápidamente acudió a la red a discutir hasta la última gota de información del episodio, encontrar un significado y determinar sus implicaciones para el gran esquema narrativo de la serie y del universo en el que se enmarca, creando sus propios textos tales como teorías, gapfillers o mapas de conexiones que le ayudasen a interpretar y expandir aquello que acababa de ver.

Este tipo de participación fan y los textos que de ella se derivan ha encontrado en los últimos años una plataforma ideal donde situarse, las webs que siguen el modelo de wikipedia. **Battlestarwiki**,⁴³⁰ más allá de la base de datos clásica, es un espacio creado y llevado por los fans para recopilar todo lo que tenga que ver con *Battlestar Galactica* y el Battleverse donde se desgranar los textos de la serie y se vuelven a reconstruir para conseguir

⁴²⁷ El Battleverse es todo aquello que se puede extraer del texto de *Battlestar Galactica* en cualquiera de sus encarnaciones, lo que implica remontarse a 1978.

⁴²⁸ O'REILLY, T. “What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”, en *O'Reilly, Spreading the knowledge of innovators*, 30 de septiembre de 2005.

⁴²⁹ JENKINS, H; TULLOCH, J. “Beyond the ‘Star Trek’ phenomenon: reconceptualizing the science-fiction audiences”. *Op. cit.*, p. 17. O FISKE, J. “The Cultural Economy of Fandom”. *Op. cit.*, p. 40.

⁴³⁰ Para una visión ampliada sobre la fundación y el funcionamiento de las wikis, véase MITTELL, J. “Wikis and The Participatory Fandom”, en *Just TV*, 18 de septiembre de 2010.

ese sentido global del que se hablaba unos párrafos más arriba.⁴³¹ Así, por ejemplo, en Battlestarwiki uno puede encontrar una entrada sobre todos y cada uno de los episodios de la serie donde se incluye hasta el último detalle al respecto, pero también puede encontrar una entrada sobre las Doce Colonias de Kobol o sobre el deporte de pyramid. Los fans que participan en este tipo de iniciativas, leyendo pero sobre todo editando artículos, se esfuerzan por mantener unos patrones de calidad y rigurosidad estableciendo políticas de publicación que homogenizan el estilo, pero que también, en cierto sentido, controlan los contenidos. Y es en esto donde uno debe detenerse un momento, pues la opinión académica está dividida en cuanto a lo que deberían representar recursos como Battlestarwiki. Primero se debe recordar que existe una diferencia entre la producción fan creativa –vídeos, fanfics, iconos, wallpapers...- y la producción fan canónica –timelines, resúmenes, contextos, guías...-. En este sentido, Sarah Toton defiende que la falta de contenidos de carácter creativo es una limitación importante de Battlestarwiki argumentando que su ausencia implica un aspecto de la cultura fan que no queda representado,⁴³² una postura compartida por Jason Mittell al respecto de la plataforma wiki Lospedia al afirmar que,

“The potential of the wiki architecture to overcome and blur boundaries and hierarchies between fiction and truth, canon and fanon [...] I hope that the structural possibilities of wikis like Lospedia will allow fans to find spaces where differences within a fandom can be ironed out”.⁴³³

Al tipo de contenido al que Toton y Mittell se refieren, y por si queda algo confuso en sus explicaciones, es la inclusión o no, de entradas cuyo contenido nunca se ha insinuado en la serie o textos complementarios y que por lo tanto quedarían fuera del universo narrativo. Por ejemplo, muchos fans crean textos alrededor de parejas como Kara/Cain, Adama/Tigh o Kara/Boomer, pero dado que estas relaciones amorosas no se han establecido en la serie,

⁴³¹ JENKINS, H. “Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?: alt.tv.twinpeaks, the Trickster Author, and the Viewer Mastery”, en *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, editado por David Lavery. Detroit: Wayne State University Press, 1995, pp. 53-54. Este tipo de prácticas encuentran un antecedente en foros de internet en los que se podían encontrar este tipo de contenidos, aunque siguiendo estructuras y principios organizativos diferentes (y mucho menos accesibles), tal y como refleja Jenkins en relación a un grupo de discusión en internet sobre *Twin Peaks*, “the discusión group served many functions for the reception community. One fan provided a detailed sequence of all of the narrative events [...] Another built a library of digitized sounds from the series [...] a collection of favorite quotes [...] Excerpts of cryptic dialogue [...] reports from local newspapers or summaries of interviews with program stars and directs [...] lists of stars’ previous appearances [...] Pacific Northwest fans detailed the local geography and culture [...]”.

⁴³² TOTON, S. “Cataloging Knowledge: Gender, Generative Fandom, and the Battlestar Wiki”, en *Flowtv*, 17 de enero de 2008.

⁴³³ MITTELL, J. “Sites of Participation: Wiki Fandom and the Case of Lospedia”, en *Transformative Works and Cultures*, nº 3, 2009.

Battlestarwiki no las acepta como entradas válidas. Igualmente, en Battlestarwiki no se pueden encontrar ni fanfictions, ni fanvids y tampoco fanart; las tres grandes ramas de la producción fan de naturaleza creativa –‘fanon’–, que si bien son entretenidas y algunas de ellas de una gran calidad, no ayudan a construir la narración principal establecida en el Battleverse. La pregunta, entonces, es ¿debería Battlestarwiki admitir este tipo de contenido?

Siguiendo la línea de pensamiento de este capítulo, la respuesta debe ser no. La distinción entre ‘canon’ y ‘fanon’ es necesaria desde el momento en que se pretende diferenciar las páginas wiki del resto de páginas web llevadas por fans. Cuando portales como Battlestarwiki limitan su contenido al material que sigue el canon de la serie⁴³⁴ y a definiciones, explicaciones o posibles teorías basadas en hechos demostrables –ya sea en episodios, declaraciones del reparto o equipo creativo, otras publicaciones...–, se está apelando a un tipo de contenido válido y autorizado. Esto es lo que hace de Battlestarwiki un recurso ‘peculiar’, la capacidad de acumular, organizar y dar sentido al contenido de *Battlestar Galactica*, rompiendo la frontera entre texto primario y producción fan, pues, donde la serie (su autor) ha presentado una información de forma fragmentada sobre la Primera Guerra Cylon, por ejemplo, los autores (fans) de Battlestarwiki han reunido en un artículo toda la información relacionada con este suceso, creando un texto válido, ya que se basa en información procedente del texto oficial, que ayuda a esclarecer el universo narrativo o Battleverse, y en cierto sentido también expandirlo,

“[...] fan wikis can serve as alternative narratives, retelling the canonical story of a franchise in a new form. A fan could read Wookieepedia, LOSTpedia, or Memory Alpha as a retelling of the stories from their respective fictional franchises, much like annotated versions, synopses, and reference books retell classic literature and mythology. [...] viewers certainly use wikis to fill in gaps from missed episodes and unknown transmedia extensions, or clarify narrative ambiguities and uncertainties. Such a wiki does more than just document a fiction, effectively serving as a transformed site of storytelling itself”.⁴³⁵

Asimismo, todo ese otro tipo de producción fan de carácter creativo, tiene y siempre ha tenido una presencia destacada en la red, desde webs dedicadas a una relación shipper concreta, portales como fanfiction.net donde se recogen miles de fanfics que cualquiera puede

⁴³⁴ Battlestarwiki distingue entre el canon establecido por la serie de Moore, la de Larson y otros cánones; indicando en cada entrada a cuál de los tres pertenece el artículo.

⁴³⁵ MITTELL, J. “Wikis and The Participatory Fandom”, en *Just TV*, 18 de septiembre de 2010.

publicar o YouTube, donde se pueden encontrar cientos de vídeos editados por los fans que van desde vídeos musicales a recaps.⁴³⁶ Así, manteniendo la separación –física- entre estos dos tipos de producciones fan, se podrá considerar que Battlestarwiki –y otras wikis que se guíen por el mismo parámetro- como un texto autorizado al mismo nivel que los textos principales de *Battlestar Galactica*, y convirtiendo al fan en fanautor.

Ahora es necesario detenerse a analizar la creciente **apropiación por parte de la industria de los mecanismos de producción de contenidos tradicionalmente fan** para complementar las narraciones complejas, adquiriendo así un rol propio de **autorfan**.

“The merchandising industry that surrounds cult television series imitates the text producing practices of fans. Instead of fan-authored trivia files and cultural criticism, commercial culture produces episode guides and glossy magazines. Instead of ‘fil’ music, it produces CDs of soundtracks. Instead of fanfiction, it produces novelisations, comics and, sometimes, spinoff series that extend the metatextual logics of fan readings. It sells fan shinier versions of their own texts, all stamped with an official seal of approval”.⁴³⁷

Además de estos procesos destacados por Gwenllian-Jones, existen otros mecanismos, y pensando en el caso concreto de *Battlestar Galactica*, como, por ejemplo, los podcast para cada uno de los episodios de la serie que Moore publicaba en la web de SyFy. Por un lado, la rigurosa información que aportan sobre cuestiones de guión o montaje están en la línea de los comentarios que suelen aparecer en los DVD de muchas series/películas; pero por otro, en el momento en que Moore empieza a decir cosas como “la señora Moore nos acompaña esta noche” o cuando en las grabaciones aparecen ruidos de fondo a los que uno no estaría acostumbrado –Moore se disculpa por sirenas de policía, camiones de basura y sus gatos-, se está alejando de la categoría de comentarios clásica.⁴³⁸ Lo que realmente aleja a estos podcast

⁴³⁶ MITTELL, J. “Wikis and The Participatory Fandom”. *Op. cit.*, Se debe destacar que algunas fanwikis también aceptan contenido fanon o existen wikis paralelas para este tipo de textos.

⁴³⁷ GWENLLIAN JONES, S. “Web Wars: Resistance, Online Fandom and Studio Censorship”, en *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*, editado por Mark Jancovich y James Lyons. London: British Film Institute, 2003, p. 167.

⁴³⁸ Y como no podía ser de otra manera, los fans saben reaccionar a situaciones como estas, en el foro de la serie en *Televisión Without Pity* se creó una entrada ‘Chain-Smoking & Apologies: Podcasts’, refiriéndose a la costumbre de Moore a encender cigarrillos en medio de sus comentarios y a las muchas disculpas que ofrecía por las, según él, debilidades y fallos de algunos episodios, en esta entrada, no sólo se discute lo revelado por Moore en sus podcasts, sino también la calidad del whisky que el hombre consumió la noche que lo gravó. Lo más revelador, no obstante, es que después la mujer de Moore, a la que el hombre cariñosamente se refiere como

del típico material extra y los acerca más a la categoría de producción fan es esta nueva intimidad conseguida por Moore que hace que el fan que los escucha se sienta integrado en el proceso creativo de la serie. O lo que es aún más interesante, cuando Moore habla de la serie en sus podcast, cierra la distancia que hay entre fan y creador llegando a parecer, a veces, que él mismo es fan y autor de su producto al mismo tiempo. El resultado es un producto de carácter oficial pero que sigue el modelo de la producción fan.

Se debe remarcar, también, que este comportamiento no surge únicamente de forma casual y tampoco conectado a la figura del autor, sino que esta actitud debe entenderse como una nueva técnica de creación de contenidos en general. Con motivo del estreno de la cuarta temporada de *Battlestar Galactica*, por ejemplo, se promocionó la serie por medio de un vídeo oficial a modo de recapitulación en el que en apenas ocho minutos se resumían los acontecimientos principales de las tres temporadas anteriores. “What the frak is going on... *Battlestar Galactica*”⁴³⁹ es un montaje de vídeo construido a partir de escenas, algunos diálogos de la serie y una voz en off a modo de narrador. La clave, aquí, está precisamente en esta voz, pues no sólo está resumiendo las tramas, sino que las está presentando de una forma muy particular, con humor. Por ejemplo, para introducir a los Cylon se alternan imágenes de las Seis (interpretada por la escultural Tricia Helfer) mientras la narradora dice que “now there are twelve Cylon human models. Some, actually look like models”; y para diferenciar a la Sharon embarazada de la que dispara a Adama, se refiere a ellas como ‘good Boomer’ y ‘bad Boomer’, respectivamente. Este tono, tan alejado del que caracteriza a la serie, permite introducir la narración de una forma ligera a aquellos que no formen parte de su audiencia regular, a la vez que establece una relación de complicidad con aquellos que sí han seguido la serie al utilizar comentarios cuya ironía tan sólo ellos podrán captar. El resultado final es un montaje que está muy en la línea de los fanvid que corren por la red –fácilmente localizables en YouTube- pero de carácter oficial.

Otro ejemplo también se podría encontrar en la creación de la película para televisión *Battlestar Galactica: The Plan* (Edward James-Olmos, 2009), en la que se vuelven a narrar los acontecimientos sucedidos en la miniserie, es decir, el ataque Cylon a las Colonias, pero desde el punto de vista de los Cylon infiltrados que lo propiciaron. Este tipo de recurso, el cambio de focalización narrativa, lleva tiempo siendo usual en el ámbito del fanfiction, donde los autores juegan con los relatos a placer alterándolos para satisfacer sus necesidades

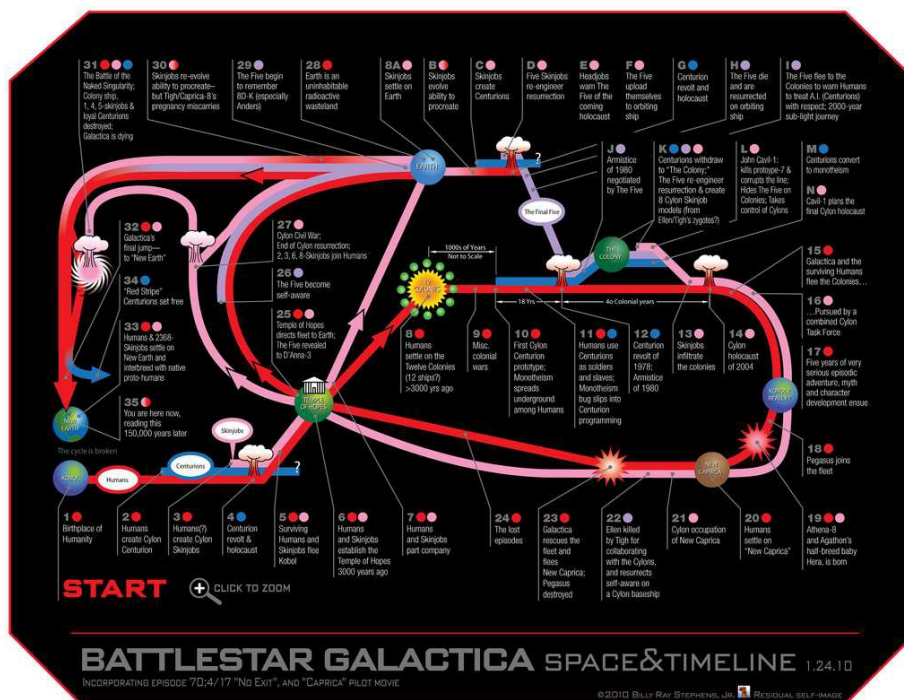
Mrs. Moore, comenta en los podcasts en los que participa, lo que los fans publican en el foro sobre sus hábitos de fumador y bebedor, estableciéndose así un diálogo fan-creador casi enfermizo.

⁴³⁹ Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=_UtpFDHDFcQ> y altamente recomendable, como ‘LOST en 8:15’ o ‘The Seven Minute Sopranos’.

narrativas. Merece la pena destacar, también, por su capacidad de desdibujar las fronteras entre autoría, los cada vez más habituales mapas orientativos que, a partir de datos objetivos, permiten analizar y hasta expandir los conocimientos sobre la narración. Nos referimos aquí a los ‘orienting paratexts’ de Mittell⁴⁴⁰ y a los que ya se había aludido en el octavo capítulo de la presente investigación, esos mapas visuales u otros textos complementarios que ayudan a organizar la información excesiva procedente de las narraciones complejas. En la Figura 5 mostrada más adelante, se pueden apreciar las diferentes líneas temporales en la cronología de *Battlestar Galactica* con sus diferentes conexiones, desde el éxodo de las doce tribus, la creación de los Cylon, la primera guerra, el Armisticio, el holocausto, el nuevo éxodo, Nueva Caprica y la Tierra; todo ello acompañado con una detallada descripción de los hechos. Por su lado, la Figura 6 se establece como un auténtico mapa estelar y muestra la representación del cosmos de las Doce Colonias de Kobol con detallada información gráfica sobre la mitología – banderas, escudos, escalas de los planetas, sistemas solares...- que la serie no ha ofrecido de forma directa pero que no obstante sí ha aparecido en textos secundarios. Ambas imágenes aportan información muy valiosa para consolidar los conocimientos de la serie y ambas son igualmente válidas, sin importar, entonces, que la primera imagen sea fruto de la tarea de un espectador sin ánimo de lucro, es decir, que sea de producción plenamente fan, mientras que la segunda es una producción autorizada –en la leyenda al pie del póster se incluye la firma de Jane Espenson, guionista y productora ejecutiva de la serie- creada por Quantum Mechanics, un estudio creativo especializado en realizar réplicas inspiradas en los programas más icónicos de la cultura popular, y disponible para la venta desde su página web.

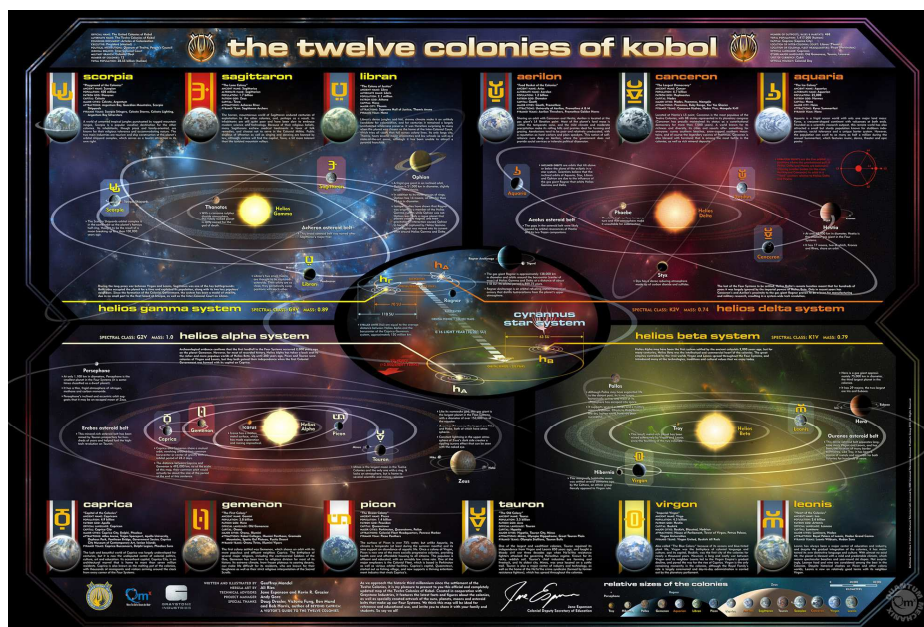
⁴⁴⁰ MITTELL, J. “Serial Orientations”, *Op. cit.*

FIGURA 5. Infografía del timeline narrativo de *Battlestar Galactica*



Fuente: Billy Ray Stephens Jr.

FIGURA 6. Mapa visual de las Doce Colonias de Kobol



Fuente: Quantum Mechanix.

Suzanne Scott muestra sus **preocupaciones hacia este nuevo tipo de contenidos y lo que implicarían para la producción fan**.⁴⁴¹ Scott propone que el lanzamiento de este tipo de productos orientados a los fans por parte de los autores de la serie, podría tener un efecto negativo, pues se estaría dando más poder a los autores y restándoselo a los fans.

“Such strict narratological control over time, while relatively few temporal eclipses within episodes, between episodes, or even between seasons, poses a series of creative problems for fan-producers looking to engage directly with *BSG* canon [...] being Moored’⁴⁴² by an abundance of authorized convergence content is also a threat”.⁴⁴³

Por ejemplo, en el momento en que se emite el episodio ‘Unfinished Business’ (3.09) donde se narra lo sucedido en Nueva Caprica durante el tiempo que los habitantes de las Colonias pasaron en el planeta, el fan ve reducidas sus posibilidades de crear nuevos textos que sigan el canon narrativo de la serie. Pero tampoco es como para alarmarse. Realmente, el papel del fan difícilmente se verá reducido debido a este tipo de contenidos, pues el fan que siente la necesidad de crear textos sobre la serie, ya sean canon o no, no se ve limitado por ellos. Retomando el mismo ejemplo de antes, cuando finalizó la segunda temporada con el imprevisible salto temporal de un año, lo que sació a la audiencia mientras no se estrenaba la tercera temporada, no fue sólo *Battlestar Galactica: The Resistance*, sino los masivos fanfictions que surgieron en la red y que intentaban explicar lo sucedido durante ese año. Y hasta que Moore no dijo lo contrario, estos relatos fueron válidos. No obstante, unos meses más adelante, y tras el estreno de ‘Unfinished Business’, estos relatos fan ya no se pudieron considerar canon dado que contradecían lo ahora establecido por Moore. Pero esto a los fans no les afecta por dos motivos. Uno, porque el canon no suele ser algo que preocupe en exceso a los fans, y la gran mayoría de los relatos suelen estar más en la línea de alternativos. Dos, ‘Unfinished Business’ tan sólo narra lo sucedido durante un día de ese largo año, por lo que el fan aún tiene 364 días más para crear relatos nuevos que puedan integrarse en el canon. Y es que la creación fan está movida por el binomio fascinación / frustración,⁴⁴⁴ o lo que es lo mismo, tanto la frustración que el fan siente cuando poco a poco se cierran las líneas

⁴⁴¹ SCOTT, S. “Authorized Resistance: Is Fan Production Frakked?”, en *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica*, editado por Tiffany Potter y C.W. Marshall. New York: Continuum, 2008, p. 211.

⁴⁴² El término se refiere a la situación que se produce cuando un fanfic que sigue el canon se ve desplazado por un nuevo contenido oficial de la serie en la que se enmarca. Este neologismo sigue el modelo del más conocido entre los fans, ‘Jossed’, referido a los fanfics basados en las creaciones de Joss Whedon.

⁴⁴³ SCOTT, S. *Op. cit.*, p. 213-215.

⁴⁴⁴ JENKINS, H. Citado en TULLOCH, J. “Positioning the SF audience. ‘Star Trek’, ‘Doctor Who’ and the texts of science fiction”, en *Watching Science Fiction Audiences. Op. cit.*, p. 40.

argumentales de la serie, como la fascinación que le puedan crear los personajes, las tramas o los escenarios, actúan como motores que impulsan al fan a redactar fanfics.

Lo que debe quedar claro con todo esto es que no importa lo mucho que los creadores de la serie intenten expandir su mundo aportando con cada medio nueva información, el fan siempre encontrará un modo de crear sus propios relatos por el simple hecho de que, cuando uno ve algo en su serie preferida que no acaba de convencerle, corre a su ordenador a escribir un relato que intente arreglarlo. Y es curioso como, al finalizar la segunda temporada, los textos de producción fan fueron los más completos al responder a cuestiones como ¿Por qué se casaron Kara y Sam? ¿Cómo ha pasado a ser Gaeta el ayudante del nuevo presidente Baltar? ¿Cuándo se proclamó Tyrol líder del sindicato? ¿Por qué Lee y Kara están en tan malos términos? ¿Por qué Kara y el coronel Tigh parecen ser tan amigos repentinamente?, algo que los webisodes e incluso ‘Unfinished Business’ no consiguieron.

“I always loved it when [fanfiction] writers went into strange nooks and crannies and turned the universe upside down in ways that we couldn’t. ‘Wouldn’t it be great if Kirk and Spock were lovers?’ We can’t do that, but it’s great that somebody can”.⁴⁴⁵

Moore se ha presentado siempre como un claro defensor del derecho de los fanfics y cualquier otro tipo de producción fan a existir. Entonces lo que Suzanne Scott ve como una degradación al fanfic,⁴⁴⁶ no parece ser nada más que una forma de referirse a las infinitas posibilidades que contiene una serie en cuanto a relatos se refiere. Es decir, como si de la mismísima teoría de cuerdas y universos paralelos se tratase, por cada decisión creativa/argumental que toman los responsables de una serie, existen decenas de posibilidades alternativas que se quedan sin ser exploradas, pero donde estos no pueden llegar, los fans están dispuestos a tomar las riendas de la cuestión. En este sentido, se podría definir a Moore como al ‘usuario alpha’⁴⁴⁷ de la narración transmediática *Battlestar Galactica* a quien la audiencia acepta como líder sin por ello sacrificar su derecho a crear sus propios relatos.

⁴⁴⁵ WERTS, D. *Op. cit.*

⁴⁴⁶ SCOTT, S. *Op. cit.*, p. 216. “Not only does Moore emphasize fans’ narrative contributions as being those that clearly diverge from canonical narrative, but by authorizing fan production in the ‘strange’ narrative fissures, those that take narrative to places that the canon textually or ideologically can’t go”.

⁴⁴⁷ HAYES, G. *Op. cit.* Hayes utiliza este término para referirse al autor de un producto concreto que a su vez es consumidor activo del mismo. “As for CM4.0 this requires you to be so in-tune and as simultaneous a user as the audience that you effectively become what is referred to as an ‘alpha user’ – a leader of a niche cross-media audience. To some extent you need to be able to ‘live’ the story with your audience and play with it on their terms. If you are not a heavy cross-media user yourself you may not understand their world and no amount of trend analysis will get you there”.

A lo largo de este capítulo se ha mostrado como las fronteras que separan los diferentes tipos de textos que existen alrededor de un producto como *Battlestar Galactica*, están cada vez más desdibujadas, haciendo que, por un lado, ahora parte de la producción fan se sitúe al mismo nivel que el texto principal, tal y como sucede con la plataforma Battlestarwiki. Pero para que esto pueda ocurrir, se ha defendido que es necesario que estas herramientas separen la producción fanon –fanfics, fanvids, fanart- de la producción canon –timelines, mapas, resúmenes...-. Y por otro, cada vez más autores de series empiezan a crear un tipo de contenidos expresamente en la línea de la producción fan, como es el caso de los podcast de Moore. Pero esto tiene un peligro, si es que uno quiere verlo como peligro, y es que, aunque no suceda ahora y puede que tampoco (o sí) en un futuro, esta barrera cada vez más delgada que separa al fan del creador, puede llegar a borrar algunos de los elementos definitorios de uno y otro grupo, demostrando, de nuevo, el importante rol que desempeña el modelo de autoría colaborativa para crear textos más grandes y poderosos en la ficción televisiva actual.⁴⁴⁸

⁴⁴⁸ GWENLLIAN JONES, S. “Web Wars: Resistance, Online Fandom and Studio Censorship”. *Op. cit.*, p. 163.

11. GÉNERO, HIBRIDACIÓN Y REIMAGINING

O 'taking the opera out of space-opera'

"The human race is about to be wiped out. We have fifty thousand people left and that's it. Now, if we are even going to survive as a species, then we need to get the hell out of here and we need to start having babies!"

Laura Roslin

Battlestar Galactica tiene la misma intriga política que *The West Wing*, personajes con una moral cuestionable como en *The Sopranos*, explosiones nucleares al estilo de *24* y naves espaciales como en *Star Trek*. Y si algo así ha sido posible, es gracias a la reinvención –o reimaginación– de un género. Teniendo esto en cuenta, el presente capítulo se centrará en dos cuestiones íntimamente relacionadas, tanto, que es difícil concretar cuál actúa como causa y cuál como consecuencia, o si ambas son causa y consecuencia al mismo tiempo. Por un lado, se discutirá cómo esta serie ha replanteado muchas de las convenciones del género de ciencia-ficción que hasta ahora se tenían en televisión; y por otro, se verá cómo el reimagining debe entenderse como un mecanismo de adaptación diferenciado de cualquier otro. Así, al analizar estos dos aspectos, se estarán abordando los elementos clave que definen la nueva *Battlestar Galactica* y que muestran como, en efecto, existe otra manera de pensar la televisión.

“Nuestro objetivo no es nada menos que la reinención de las series de televisión de ciencia-ficción”.⁴⁴⁹ Así es como Ronald D. Moore, creador de la serie, empieza el texto de apenas dos páginas en el que recoge sus intenciones de redefinir un género largamente establecido en televisión basándose en el planteamiento de nuevas premisas narrativas. El título de dicho documento resume muy bien en qué consiste la visión global de Moore, *‘Battlestar Galactica’: Naturalistic Science-Fiction or Taking the Opera Out of Space Opera*. Teniendo en cuenta la palabra clave, ‘naturalista’, ya queda bastante claro por donde se mueve el texto. En las grandes obras de la literatura naturalista, hombres y mujeres son empujados y golpeados por fuerzas que sobrepasan a su control.⁴⁵⁰ A partir de esta idea, Moore toma las características de la ciencia-ficción televisiva clásica –personajes prototípicos, jerga científica, alienígenas de cabeza ahuevada o heroicidades sobrehumanas- y las vuelve a pensar de manera que respondan a esta nueva (y necesaria) aproximación más realista. Estos cambios propuestos por Moore en su ensayo giran en torno a cinco categorías o áreas de interés: visual, edición, historia, ciencia y personajes.

Por un lado, el estilo visual viene marcado por el deseo de hacer sentir al espectador que se encuentra en medio de un reportaje del tipo *60 Minutos* sobre la vida a bordo de un carguero naval. Para ello, se emplean técnicas del género documental –cámara en mano, set funcional e iluminación práctica- y se dejan de lado los beautyshot del espacio o de las naves, pues todo debe responder a un parámetro de funcionalidad. Lo que se busca con esto es despertar en el espectador la necesidad de preguntarse quién está ‘sujetando la cámara’, incluso cuando se graban las naves desde fuera –¿el punto de vista es otra nave, dónde está la cámara, está la cámara sujeta al ala de otra nave?-. Además, se huye del montaje de planos por corte rápido al estilo MTV en favor de las tomas largas con movimiento interno de cámara –zoom in/out, panorámicas, desenfokes...- de uno a otro centro de interés para crear un mayor suspense y tensión dramática. Por otro lado, y en cuanto al contenido, se eliminan de la narración los clichés de la ciencia-ficción –universos paralelos, viajes en el tiempo, control mental, gemelos malvados, invisibilidad...- para centrarse en el drama y en los personajes. Asimismo, *Battlestar Galactica* parte de la base de que las leyes de la física son inquebrantables, por eso, por ejemplo, las naves no tienen sonido, porque en el espacio se produce el vacío imposibilitando que las ondas sonoras viajen y únicamente se oye aquello

⁴⁴⁹ MOORE, R. D. *Battlestar Galactica: Naturalistic Science Fiction or Taking the Opera Out of Space Opera*.

⁴⁵⁰ LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Finding Battlestar Galactica, an Unauthorized Guide*. Illinois: Sourcebooks, Inc, 2008, p. 73.

que proviene del interior de las naves y no las explosiones externas.⁴⁵¹ Del mismo modo, los principios bajo los que funcionan las naves son bastante semejantes a los de los buques de guerra o aviones comerciales reales; el centro de mando (CIC) está enterrado en la parte interior de la nave para estar más protegido de ataques y no tiene un gran ventanal desde el cual contemplar el espacio y tampoco tiene un gran sillón desde el que el comandante pueda dar sus órdenes. La flota no tiene recursos ilimitados y las naves no aparecen como nuevas en cada capítulo, sino que el problema de la falta de recambios es una constante en la serie. Las naves lanzan munición y torpedos, nada de rayos láser, y funcionan con carburante. Y, tal vez lo más curioso, una serie de ciencia-ficción en la que, a pesar de estar ambientada en el espacio, no aparece ni un solo alienígena.

En lo que Moore más énfasis hace, a pesar de todo, es en los personajes, quienes se caracterizan por ser emocionalmente complejos y estar plagados de contradicciones. Estos no son superhéroes, sino gente con más defectos que cualidades intentando sobrevivir. *Battlestar Galactica* desarrolla a todos sus personajes y no sólo a los protagonistas, del mismo modo que se acepta la mortalidad de estos, algo que se espera en una nave militar y en contexto de guerra. Por eso mueren personajes importantes como Billy ('Sacrifice', 2.16), por ejemplo, quien, en este caso, además recuerda que ningún personaje está a salvo, porque si ha muerto el ayudante personal de la presidenta, cualquiera puede ser el siguiente. Asimismo, los Cylon también son tratados con la misma profundidad. Estas máquinas ahora de apariencia humana, ya no son el enemigo todopoderoso de recursos e inteligencia superiores y con superarmas capaces de hacer desaparecer un planeta entero al pulsar un solo botón. A este respecto, Moore especifica en su manifiesto que no son los Borg.⁴⁵² Y por eso son más terroríficos.

Entonces, si la acción de la serie sucede en el espacio, pero no hay alienígenas, y si el peso dramático se apoya en los personajes, pero estos no son una familia de Wisteria Lane o detectives de Baltimore, sino pilotos espaciales; ¿cómo se debe definir *Battlestar Galactica*, es decir, está la ciencia-ficción al servicio del drama o es justo lo contrario?

La respuesta, aunque complicada, reside en el resultado de reimaginar el género. Es cierto que la premisa principal de la serie gira en torno a un grupo de naves espaciales que huye por el espacio de un enemigo robótico para encontrar un nuevo planeta que sea su hogar,

⁴⁵¹ HATCH, R (ed.). *So Say We All, An Unauthorized Collection of Thoughts and Opinions on 'Battlestar Galactica'*. Dallas: Benbella Books, 2006, p. 86. Series como *Babylon 5* también empezaron a experimentar con estas técnicas, pero no acabaron de desarrollarlas.

⁴⁵² Raza de organismos cibernéticos que pertenece al universo de Star Trek conocidos por asimilar otras razas alienígenas.

pero las tramas personales suelen estar por encima de cualquiera de las líneas argumentales estrictamente de ciencia-ficción. Por ejemplo, en ‘The Passage’ (3.10) las naves de la flota deben atravesar una zona del espacio con un alto nivel de radiación para poder llegar a un planeta que les abastezca de alimento. Aquí, en lugar de centrarse en complicadas explicaciones científico-tecnológicas sobre cómo pueden las naves cruzar sin perder su integridad estructural, por ejemplo, la serie desvía su atención a los pilotos que se exponen a la radiación y a las consecuencias emocionales derivadas de arriesgar sus vidas repetidamente para poder guiar al resto de naves a través del paso. Al mismo tiempo, *Battlestar Galactica* tiene la posibilidad de ir más allá que muchos otros dramas tradicionales porque al ampararse en la ciencia-ficción, el abordar temas controvertidos, por muy cercanos que estén a la realidad, no provoca señales de alarma al ser percibidos como de otro mundo. Así, por ejemplo, donde un episodio sobre el aborto (‘The Captain’s Hand’, 2.17) seguramente provocaría llamadas de protesta de la FCC, el mismo tema en *Battlestar Galactica* puede pasar más desapercibido.⁴⁵³ Asimismo, la respuesta a porqué no aparecen hombrecillos verdes en el espacio, es bien sencilla. La amenaza a la que se enfrentan episodio tras episodio los supervivientes de las Colonias es suficientemente aterradora con la persecución Cylon y los problemas internos de la flota, por lo que no es necesario hacer que la Galáctica se enfrente a nuevas y estrambóticas razas alienígenas.

Todas estas consideraciones, hacen que *Battlestar Galactica* se pueda definir como un drama ambientado en el espacio⁴⁵⁴ o como una serie de guerra de temática política y tono dramático, cuyo género es la ciencia-ficción.

“I’ve always said from the beginning, it’s a war show - that was always our initial touchstone. We watched the movie *Black Hawk Down* as a reference more than any science fiction film. Though I have to say between *Black Hawk Down*, *Alien* and *Blade Runner*, we should probably be cutting Ridley Scott a check after every episode”.⁴⁵⁵

⁴⁵³ MOORE, R. D. Citado en MILLER, L. “The Man Behind Battlestar Galactica”, en *Salon*, 24 de marzo de 2007. “You’re able to examine the moral questions of it in a different context because you’re not burdened by the direct analogy of saying, “If Laura is George Bush and the Cylon are the enemy, how do you deal with it?” That to me isn’t great drama because everything is so loaded and so apparent. Science fiction gives you the opportunity to mix and match the elements and the circumstances. You can deal with the deeper themes and issues because you’ve scrambled the chess pieces. You’re coming at it from a different point of view”.

⁴⁵⁴ MOORE, R. D. *Battlestar Galactica: Naturalistic Science Fiction or Taking the Opera out of Space Opera*.

⁴⁵⁵ EICK, D. Citado en MARTIN, D. “The Final Frontier”, en *Guardian*, 13 de enero de 2007.

Abordada ya la cuestión del género,⁴⁵⁶ el resto del capítulo se dedicará a analizar el proceso de adaptación por el que Ron D. Moore ha reimaginado su *Battlestar Galactica* a partir de la serie original de 1978 creada por Glen A. Larson.

La práctica de la adaptación no es nueva y su uso se remonta a los inicios de los tiempos. Los relatos transmitidos por medio de la tradición oral sufrían modificaciones de un narrador a otro, los pintores y músicos realizaban (y realizan) variaciones de sus propias obras y las novelas no han dejado de usar los mismo relatos fundacionales.⁴⁵⁷ En este contexto, era de esperar que el cine (en su globalidad, pero sobre todo el norteamericano), tan sumido desde sus orígenes en la cultura del reaprovechamiento y reciclaje de contenidos pertenecientes a otros modos de representación, haya hecho del remake una práctica común y normalizada.⁴⁵⁸ Y en este sentido, es interesante la aproximación al remake que hacen Jennifer Forrest y Leonard R. Koos,

“Whatever the case, while some remakes are demonstrable failure, others are undeniably superb, and almost all interesting for what they reveal, either about different cultures, about different directorial styles and aesthetics orientations, about class or gender perceptions, about different social-historical periods and changing audience expectations, about dynamics of the genre film, or simply about the evolution of economic practices in the industry”.⁴⁵⁹

No obstante, esta visión en cierto modo idealizada, no siempre parece encajar en muchos de los títulos que aparecen en todo el globo. Es aquí donde toma importancia otra dimensión del remake que complementa o sustituye la definición de Forrest y Koos. Esta es el remake como práctica empresarial para evitar riesgos económicos y que abusa de un reciclaje indiscriminado partiendo de la premisa, errónea o no, de que al adaptar un éxito del pasado, el nuevo producto tendrá más posibilidades de triunfar.⁴⁶⁰

Teniendo esto en cuenta, y como se mostrará a continuación, la nueva *Battlestar Galactica*, por un lado, funciona como remake, pues comparte algunas de las premisas

⁴⁵⁶ En el capítulo catorce se realizará un análisis más detallado de las cuestiones de género de ciencia-ficción en relación a *Battlestar Galactica*.

⁴⁵⁷ LÜTTICKEN, S. *Op. cit.*, p. 98.

⁴⁵⁸ CASCAJOSA, C. “El Remake Cinematográfico y la Comunicación Intercultural”, en *Razón y Palabra*, abril-mayo de 2005, p. 1.

⁴⁵⁹ FORREST, J.; KOOS, L. “Reviewing Remakes: an Introduction”, en *Dead Ringers: the Remake in Theory and Practice*. Albany: State University of New York Press, 2002, p. 4-5.

⁴⁶⁰ LÜTTICKEN, S. *Op. cit.*, p. 97.

anteriormente mencionadas; pero por otro, parece ir más allá, pues establece nuevos principios que apuntan hacia una nueva categoría de adaptación.

Para ello, ha sido del todo reveladora la categorización hecha en el ámbito de la semántica literaria por Lubomír Dolezel, quien en el contexto de la adaptación y la intertextualidad, evidencia la diferenciación que se establece entre la ‘traducción’, que entiende como un proceso de recreación limitado y la ‘reescritura’, que quedaría libre de esos límites. Además, Dolezel amplía la cuestión e incluye una triple subcategorización dentro de las posibles reescrituras actuales. Así, distingue entre la transposición (adaptación espacial y/o temporal del original), la expansión (anterior o posterior al original) y el desplazamiento (reinención del original).⁴⁶¹ Y es aquí, bajo esta condición de reescritura, donde se debería situar la *Battlestar Galactica* de Ron D. Moore, pues su serie presenta el mismo universo de naves espaciales, Doce Colonias y robots asesinos de la original pero bajo una nueva identidad. Tee Morris lo plasma de forma muy clara y sencilla en su ensayo al afirmar que,

“For the original *Galactica*, it was the classic space opera with good guys that were always good, rogues and swashbucklers that just happened to fight for the side of right, and villains that continued to plot and scheme but would always have their plans thwarted in the end. For the new series, the curtain on the space opera is closed and now hard-edged military science fiction takes the spotlight”.⁴⁶²

Pero lo que sin duda es más trascendente, es que *Battlestar Galactica* podría situarse no en una sino en las tres subcategorías que Dolezel plantea a propósito de la reescritura. Así, es transposición al volver a contar la historia sobre la destrucción de una civilización en manos de los seres llamados Cylon y su persecución de los pocos supervivientes humanos que inician un viaje en busca de un lugar llamado Tierra. La serie también es expansión; hacia delante, al ampliar el relato original a lo largo de sus cuatro temporadas explorando nuevas cuestiones argumentales; y hacia atrás, dentro de la misma serie al mostrar acontecimientos anteriores al punto del que parte la Miniserie y fuera de la serie con la precuela para televisión *Caprica*. Pero lo más importante es que se puede hablar también de un desplazamiento, pues a pesar de la importancia que la serie original pudiera tener en su momento, la nueva versión no sólo ha reinventado todo un mundo, sino que ha reinventado un género.

⁴⁶¹ DOLEZEL, L. Citado en CASCAJOSA, C. “El espejo deformado: una propuesta de análisis del reciclaje en la ficción audiovisual norteamericana”, en *Revista Latina de Comunicación Social*, enero-diciembre de 2006, p. 4.

⁴⁶² MORRIS, T. “Identity Crisis”, en *So Say We All, An Unauthorized Collection of Thoughts and Opinions on ‘Battlestar Galactica’*. *Op. cit.*, p. 121.

En este momento, parece correcto introducir el término con el que se bautiza esta nueva categoría de adaptación, el reimagining.⁴⁶³ Una primera aproximación a este concepto, aunque general, se encuentra en la más que correcta definición ofrecida por Diane Werts en su ensayo sobre la proliferación del fanfiction en la sociedad,⁴⁶⁴

“The reimagining use existing entertainment icons to present an alternative mythology to the ‘official’ version”.⁴⁶⁵

Intentar situar el posible origen de dicho concepto puede resultar arduo, pero sí es fácil encontrar a su pariente más próximo en el ‘reboot’, práctica común en el mundo del cómic. La idea del reboot encaja muy bien con lo antes mencionado sobre la reescritura, pues este recurso se basa en relanzar un producto cuyo original no acabó de satisfacer las expectativas esperadas o de revivir un universo olvidado para atraer a una nueva audiencia.⁴⁶⁶ En este sentido, la definición aportada por Thomas Willits sin duda arroja nueva luz a la cuestión,

“‘Reboot’ means to restart an entertainment universe that has already been previously established, and begin with a new story line and/or timeline that disregards the original writer’s previously established history, thus making it obsolete and void”.⁴⁶⁷

No obstante, aunque es cierto que la primera parte de la definición se amolda a la visión que aquí se comparte del reimagining, la parte central merece una aclaración y la parte final parece demasiado radical. Ciertamente, *Battlestar Galactica*, más que descartar la historia previamente establecida, lo que pretende es tomarla como base, es decir, se acepta pero se decide dejarla de lado. Así, el texto original no se piensa como algo que quedaría invalidado y substituido por el nuevo. Incluso si se habla teniendo en cuenta criterios como el de calidad, no parece justo el desprecio hacia ese texto primigenio, pues tan solo por su condición de fuente de inspiración y/o punto de partida, el original ya sería valioso. Así, y al contrario de lo que plantea Willits, en lugar de concebir el nuevo producto como algo substitutivo, el reimagining se refiere a éste como ‘alternativo’.

⁴⁶³ Aunque no se pueda situar de forma completamente clara el origen del término ‘reimagining’, es cierto que el concepto ya se usaba, aunque de forma más bien difusa, mucho antes de que se empezara a asociar a la nueva *Battlestar Galactica*. No obstante, parece adecuado el considerar a Ronald D. Moore sino como él, al menos como uno de los padres del término, porque no es lo mismo decir ‘*Battlestar Galactica*’ que ‘Ron D. Moore’s reimagining *Battlestar Galactica*’.

⁴⁶⁴ Otra esfera en la que el reimagining es conocido desde hace tiempo es en el mundo del fanfiction. Mucho antes de que series de televisión (y cualquier otro producto audiovisual) empezaran a adaptarse, los fans ya escribían y publicaban en internet las adaptaciones de sus ficciones preferidas.

⁴⁶⁵ WERTS, D. *Fanfiction Booms as Modern Folklore*. 29 de abril de 2009, p. 1.

⁴⁶⁶ WILLITS, T. R. *Op. cit.*, p. 1.

⁴⁶⁷ *Ibidem*, p. 1.

Como se comentaba más arriba, el reboot lleva ya tiempo actuando en el contexto de la viñeta con los siguientes objetivos, tal y como reúne Willits, y que también deberían ser aplicados al reimagining.

“Characters were formed in an earlier decade only to be recreated in the next. Each decade demanded something more, something redefining of the hero and his universe. And it was done for various reasons not unlike they are done today: to retell the story, redefine the characters, open up new possibilities and timelines and allow newcomers to climb on board without having to delve deep into the history and backlog that comes with the territory of comic book”.⁴⁶⁸

Pero, además de volver a contar una historia, redefinir a los personajes, abrir nuevas posibilidades o líneas temporales y atraer a nueva audiencia, el reimagining debe posicionarse con respecto al producto original en cuestiones de rasgos formales y expresivos, contextos de referencia, motivos, matices, decisiones argumentales, borradores previos o género.⁴⁶⁹ Si Moore no hubiera dotado a su *Battlestar Galactica* con escenas de sexo implícito, violencia, religión, política y todos esos temas complejos que plagan cada capítulo, no hubiera podido competir con las ficciones televisivas norteamericanas del momento. Así, la noción de posicionamiento en el ámbito del reimagining se corresponde a la visión de Felipe y Gómez,

“La idea de adaptación como proceso productivo y creativo que pone en cuestión los originales de los que parte, que encaja a la perfección con un panorama industrial que ha experimentado grandes y definitivos cambios en los últimos años”.⁴⁷⁰

Entendiendo aquí el ‘poner en cuestión’ como esa mirada concreta hacia el relato original; en el reimagining se producen, y podría decirse que hasta se esperan, cambios sustanciales con respecto al texto de partida. Aquí se estaría entrando, no obstante, en otro terreno ambiguo y pantanoso al ponerse en juego la cuestión de la fidelidad. Pero teniendo en cuenta que el reimagining se mueve en la línea de la reescritura y no de la traducción, aquí la fidelidad gira entorno a las premisas, conceptos o punto de partida, y no a los argumentos o estilos, por ejemplo. A pesar de ello, el original debe seguir siendo reconocible al segundo, tal y como afirma Sven Lütticken en su artículo, el espectador debe obtener placer al visionar un producto adaptado, estableciéndose así un equilibrio muy frágil entre disfrutar de ver algo que

⁴⁶⁸ WILLITS, T. R. *Op. cit.*, p. 3.

⁴⁶⁹ FELIPE, F; GÓMEZ, I. *Adaptación*. Barcelona: Trípod, 2008, p. 274.

⁴⁷⁰ FELIPE, F; GÓMEZ, I. *Op. cit.*, p. 21.

resulta familiar y al mismo tiempo novedoso.⁴⁷¹ Es por ello que Moore mantiene algunas de las líneas argumentales de la serie original:⁴⁷² los nombres de las naves, las Doce Colonias y los personajes, la premisa básica de la serie –flota que huye de los Cylon a través del espacio en búsqueda de la Tierra–, y como estas, muchas referencias más para aquél que preste atención.

Otro punto en el que el reimagining se distancia del remake, es la fórmula tan usada en la industria audiovisual estadounidense de adaptar un material exitoso para evitar riesgos económicos. Pues la propia naturaleza del reimagining, la de tomar un material de base y crear un nuevo discurso que se aleja de la mera imitación, ya crea de por sí la controversia. En el caso de *Battlestar Galactica*, por ejemplo, se parte de una serie que gozó de un éxito puntual y que en su momento había sido acusada de plagiar a *Star Wars*.⁴⁷³ Así, en el momento en el que empiezan las negociaciones para adaptar la serie, la original ya había sido largamente olvidada para la mayoría y los fans que aún la loaban no querían ni oír hablar de nada que no fuera una continuación de la original. Así, el éxito de la serie de Moore, antes de su estreno, no estaba para nada asegurado.

A modo de resumen, y antes de profundizar más en cómo se ha reimaginado la serie, remarcar que el reimagining comparte con el remake la concepción de revelar algo nuevo respecto al original (visiones de Koos-Forrest y Felipe-Gómez); pero además da un paso más allá en cuanto a que amplía, modifica y/o continúa las convenciones establecidas por el producto original (Willits), llegando a reescribir (Dolezel).

Relacionado con esto, Henry Jenkins, en su texto sobre consumo y producción de los sectores fan, recoge bajo el título ‘Diez maneras de reescribir una serie de televisión’,⁴⁷⁴ los mecanismos empleados por los fans para reescribir sus series favoritas a modo de fanfiction, mecanismos que perfectamente podrían aplicarse en el ámbito del reimagining, algunos de ellos ya comentados en las páginas anteriores, y que funcionarían desde la misma premisa básica que motiva esa reescritura que presenta Jenkins, el binomio fascinación/frustración, fascinación por el programa y la frustración por no ver las historias deseadas en la serie, que en el reimagining o, más concretamente, *Battlestar Galactica*, la fascinación de Ron Moore con respecto al género de la ciencia-ficción y su frustración por el encasillamiento que este

⁴⁷¹ LÜTTICKEN, S. *Op. cit.*, p. 100.

⁴⁷² Se refiere aquí, además de la clara relación que se establece entre la Miniserie (2003) y ‘Saga of the Star Worlds’ (1978, 1.01); a ‘Acts of Contrition’ (2003, 1.04) y ‘The Return of Starbuck’ (1980, 1.10), donde en ambos Starbuck es dado por perdido en un planeta; o ‘Pegasus’ (2003, 2.10) y ‘The Living Legend’ (1978, 1.12-13), en el que la flota Colonial se encuentra con la nave Pegasus.

⁴⁷³ MUIR, J. K. *An Analytical Guide to Television’s Battlestar Galactica*. North Carolina: McFarland & Co, 1999, p. 33.

⁴⁷⁴ JENKINS, H. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. *Op. cit.*, p. 162-177.

adquiere en series clásicas como *Star Trek*. Entre los diferentes mecanismos que identifica, deben destacarse la expansión narrativa de la serie con respecto a la original (en la versión reimaginada se crea un entramado complejo para justificar el ataque Cylon a las Colonias), refocalización de la atención (en la serie original los humanos eran los protagonistas indudables, mientras que en la versión de Moore comparten protagonismo con los Cylon), cambio de género (Moore acentúa el drama político con respecto a la ciencia-ficción), dislocación de los personajes (los personajes femeninos de la nueva serie adquieren personalidades fuertes y algunos, como Starbuck o Boomer, se convierten en mujeres respecto a la serie original), intensificación emocional (más importancia al desarrollo de los personajes) y la erotización (el sexo es un elemento definitorio de la nueva serie).

Así, los cambios principales que experimenta *Battlestar Galactica* giran en torno a su mitología y a los personajes.⁴⁷⁵ En el caso de los Cylon, por ejemplo, la serie reimaginada les otorga un nuevo trasfondo, de hecho, les da un trasfondo, pues en la original son literalmente tostadoras que tan sólo dicen ‘by your command’ y que por algún desconocido motivo quieren acabar con la raza humana. En la nueva versión, tienen una historia que les aporta más niveles de dramatismo y que permite introducir motivos de ciencia-ficción más adultos y trascendentales como las máquinas que se revelan contra sus creadores.

En cuanto a los personajes, por ejemplo, Laura Roslin puede entenderse como una adaptación del Adama original, pues al desdoblarse sus facetas de líder militar y civil en dos personajes distintos, permite que ambas personalidades se enfrenten físicamente, algo que ofrece más posibilidades dramáticas. Y todo ello, además, sin caer en el tópico de civil igual a bueno, militar igual a malo; o mujer igual a sentimental, hombre igual a sin sentimientos; sino todo lo contrario. No obstante, la variación más significativa –sobre todo para los fans– se encuentra en Starbuck y su cambio de sexo. Es cierto que las dos versiones del personaje fuman, beben en exceso, maldicen constantemente, juegan a cartas y flirtean abiertamente; pero las similitudes acaban ahí. Como la totalidad de la serie, los personajes también pasan por un proceso de reimaginación que les ha alejado de sus versiones originales más inocentes, contenidas y felices. A estos personajes se les ha dado una identidad más allá del rol profesional que desempeñan en la trama y sus vidas se expanden más allá de los límites de la

⁴⁷⁵ MUIR, J. K. *An Analytical Guide to Television's Battlestar Galactica*. Op. cit., p. 215, en su guía analítica sobre la *Battlestar Galactica* original, John K. Muir incluye un apéndice con diez recomendaciones para revivir la serie que, curiosamente, no se alejan demasiado del camino seguido por Moore: dar más fuerza a los personajes femeninos; utilizar tácticas de combate realistas en las escenas de enfrentamiento espacial; centrarse en las dificultades de la gente de la flota; renovar a los Cylon y a Baltar para que sean más amenazadores, creíbles y serios; no apoyarse en el western espacial o en clichés televisivos; entre otros.

pantalla. Y por eso, también, los personajes de la nueva *Battlestar Galactica* tienen nombres reales como Lee ‘Apollo’ Adama, Sharon ‘Boomer’ Valerii o Karl ‘Helo’ Aghaton; y como muy bien remarcan Porter, Lavery y Robson en su ensayo sobre los personajes femeninos de *Battlestar Galactica*, la fuerza que Moore otorga a las mujeres de su serie –Kara, Sharon, Roslin, Cain, Seis, D’anna...-, las sitúa como heroínas de la contemporaneidad.⁴⁷⁶

En este sentido, y como Ron D. Moore ha declarado en más de una ocasión, la decisión de convertir a Starbuck en una chica, por ejemplo, se tomó para complicar las cosas,⁴⁷⁷ o lo que es lo mismo, para dar más juego dramático a la nueva *Battlestar Galactica*.⁴⁷⁸ Es cierto que uno de los (muchos) grandes logros de la nueva serie es su mejor, más creíble y más desarrollado reparto coral; pero en el fondo, tanto en la serie original como en la nueva versión, la historia siempre ha sido sobre Apollo, Starbuck y Adama; y si a Starbuck la interpreta Katee Sackhoff y no Dirk Benedict, las posibilidades narrativas crecen exponencialmente. Y es que, qué mejor modo de adornar una buena ciencia-ficción dramática que añadiendo un complejo mapa de relaciones personales bien trabajado como el que se establece entre Lee-Kara-Adama-Zak-Dee-Sam. Y porque aunque no haga falta decirlo, como no hay un Coronel O’Neill sin una Capitana Carter, un John Crichton sin una Aeryn Sun, ni un Mulder sin una Scully, tampoco hay un Lee Adama sin una Kara Thrace.

Las transformaciones que sufren los personajes también hacen cambiar el tono de la serie, separando aún más la familiar *Battlestar Galactica* original del agudo drama adulto que es la nueva versión.⁴⁷⁹ Los temas que trata *Battlestar Galactica* son más duros y responden al contexto tanto real como televisivo del momento. El aborto, derechos de los prisioneros, derechos de los trabajadores y derechos sindicales, división racial, atentados terroristas, prostitución, drogas, fraude electoral, economía sumergida o el genocidio son solo algunos de los temas que aborda la serie. Del mismo modo, Moore olvida el vocabulario inventado por Larson que tan bien funcionaban en los 80’ pero que en la actualidad sería motivo de mofa. Aunque es cierto que, gracias a los Dioses, el ‘frak’ se ha mantenido.⁴⁸⁰

⁴⁷⁶ LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Op. cit.*, p. 152. “Without so many and such interesting female characters, *Battlestar Galactica* would be just another sci-fi show, or weekly drama, or remake”.

⁴⁷⁷ MOORE, R.D. Citado en KUNGL, C. “Long Live Stardoe!: Can a Female Starbuck Survive?”, en *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica. Op. cit.*, p. 199. “Making Starbuck female was primarily done to mix things up”.

⁴⁷⁸ McDEAWITT, K. “Female Presidents, Femme Fatales, and Fighter Pilots: How *Battlestar Galactica* Complicates the Gender Binary”, p. 47. “*Battlestar* was intent upon exploring the nature of gender, subverting stereotypes, and, above all, complicating the binary”.

⁴⁷⁹ LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Op. cit.*, p. 21.

⁴⁸⁰ Algunos de estos términos creados por Larson son *daggit* (dog), *yaron* (year), *centons* (minutes) o *centars* (hours).

Finalmente, tal y como se ha remarcado a lo largo de este texto, se puede afirmar que la *Battlestar Galactica* de Ron D. Moore se ha ganado la independencia con respecto a su predecesora, legitimando su valía como producto al presentarse bajo los límites de la nueva categoría de adaptación televisiva que es el reimagining. Así, la serie de Moore mantiene un aire tremendamente familiar con la original estableciendo vínculos con ella, al mismo tiempo que expande el universo al revelar nuevas cuestiones argumentales, actualiza los contenidos, presenta nuevos estilos artísticos y de dirección, sigue una nueva estética, explora cuestiones de actualidad, se dirige a un nuevo público y, en definitiva, apela a una nueva forma de hacer televisión. El reimagining debe aportar algo nuevo respecto al original, algo que sin duda *Battlestar Galactica* consigue gracias a que Moore basó su adaptación en la fórmula de préstamos y olvidos,⁴⁸¹ al tomar los elementos más fuertes de la versión original para reelaborarlos a partir de ahí. Y todo esto ha sido posible desde el momento en que Ron D. Moore, como autor, toma una actitud crítica respecto al material de referencia,⁴⁸² haciendo que éste fuera un punto de partida, más que una plantilla, sobre el que crear algo nuevo y diferente. Este posicionamiento o declaración de intenciones, Moore ya lo deja claro en la miniserie; pero es a partir de la primera temporada donde su posición es más clara, pues aquí su serie ya no sólo clama ‘soy diferente’, sino que también dice, ‘y no me importa’.

Battlestar Galactica, como nuevo relato, tiene algo (mucho) que aportar a una nueva generación de público y debe ser juzgado como una buena adaptación pues ha satisfecho con creces su punto de partida. Ha llevado al género a una nueva etapa hacia el futuro de la ciencia-ficción y ha conseguido situarse en el marco de la ficción televisiva de calidad. Finalmente, parece que la pregunta de Lütticken sobre si podría haber una especie de versión en la que la repetición estuviera al servicio de la diferencia,⁴⁸³ parece encontrar respuesta en *Battlestar Galactica*. Es por ello que *Battlestar Galactica* de Ron D. Moore no es remake ni traducción, sino que es reimagining, reboot o reescritura; del mismo modo como tampoco es *Battlestar Galactica* únicamente, sino ‘reimagined *Battlestar Galactica*’.

⁴⁸¹ FELIPE, F; GÓMEZ, I. *Op. cit.*, p. 20.

⁴⁸² *Ibidem*, p. 23.

⁴⁸³ LÜTTICKEN, S. *Op. cit.*, p. 109.

PREVIOUSLY ON BSG...**REIMAGINANDO *BATTLESTAR GALACTICA*, 'SAGA OF THE STAR WORLD'****CONVERTIDA EN MINISERIE**

Si recogemos de modo esquemático las características definitorias del reimagining aportadas anteriormente, se encuentran: el producto reimaginado debe revelar algo nuevo sobre el original (redefinir a los personajes, abrir nuevas posibilidades narrativas, explorar valores culturales actuales, renovar el estilo, presentar una estética diferente, atraer a nueva audiencia...), es un proceso de reescritura (transposición, expansión y/o desplazamiento), la esencia del relato original debe apreciarse en el nuevo producto y el nuevo relato debe posicionarse con en la nueva narración. Lo que se pretende aquí, y a partir de esta categorización, es establecer como, en efecto, el reimagining ha hecho de *Battlestar Galactica* una serie legítima en el contexto de la ficción televisiva actual.

Para ello, se han analizado las piezas que funcionan como episodios piloto para ambas series, 'Saga of the Star Worlds' (Glen A. Larson, 1978) y 'Battlestar Galactica: miniseries' (Ron D. Moore, 2003), para evidenciar, ya desde un comienzo, las posiciones que toman cada una en relación al concepto de la serie, estructura narrativa, presentación de personajes, punto de vista y focalización dramática. Antes de pasar al análisis, y como marco de referencia, se debe tener en cuenta que ambos ejemplos son productos de su época. La serie de Larson se estrenó a finales de los 70', en plena época disco y tras el impacto de *Star Wars*, en medio de la Guerra Fría, y las consecuencias de Vietnam y del Watergate, donde la televisión estaba más preocupada por mostrar familias felices que la situación política global. La serie de Moore/Eick, en pleno siglo XXI, alude directamente a una sociedad post 11-S, a la consecuente Guerra del Terror, los conflictos bélicos de Oriente Medio, y a una televisión comprometida con mostrar contenidos al nivel de la cruda realidad.⁴⁸⁴

Para dar respuesta a las cuestiones que aquí nos ocupan, tan sólo es necesario tomar como referencia los primeros cuarenta y cinco minutos, aproximadamente, de ambos episodios, justo hasta el momento en que se declara el ataque Cylon a las Colonias, pues es en estas primeras secuencias donde se cimientan las bases sobre las que se sustentará el resto de la serie. De hecho, en las escenas que funcionan a modo de prólogo en ambos casos, donde se introduce el concepto de la serie, ya se pone de manifiesto como ambas comparten una misma naturaleza sobre la que cada una construye un relato alternativo. Así, ambos pilotos arrancan con un discurso introductorio que responde a diferentes funciones. En el caso de la serie

⁴⁸⁴ Consultar el Anexo E para una tabla comparativa de los primeros 45 minutos de cada episodio.

original, éste es de carácter espiritual y se centra en la mitología; mientras que en el reimagining gira entorno a sucesos reales y sitúa al espectador dentro de la historia que está a punto de empezar.

“There are those who believe that life here began out there, far across the universe with tribes of humans who may have been the forefathers of the Egyptians or the Toltecs or the Mayans. Some believe there may yet be brothers of man who even now fight to survive, somewhere beyond the heavens”.

Este discurso recitado mediante una voz en off abre ‘Saga of the Star Worlds’ mientras en pantalla se alternan imágenes de las estrellas. Este texto es muy directo y no es susceptible de despertar más de una interpretación. Además, avanza la relación que se establece entre las Colonias y el espectador, pues se apunta a que los personajes de la serie posiblemente sean los antepasados de la población de la Tierra, algo con lo que la serie de Moore jugó hasta el final dejando a la audiencia siempre dudando. El prólogo de la miniserie, por su parte, realmente explica un relato que le será de utilidad al espectador al presentar unos hechos verídicos en el universo narrativo de la serie.

“The Cylon were created by man / They were created to make life easier on the Twelve Colonies / And then the day came when the Cylon decided to kill their masters / After a long and bloody struggle, an armistice was declared / The Cylon left for another world to call their own / A remote space station was built... where Cylon and human could meet and maintain diplomatic relations / Every year, the Colonies sent an officer / The Cylon sent no one / No one has seen or heard from the Cylon in over forty years”.

Este texto evidencia ya que los Cylon juegan un papel primordial en la nueva versión, pues en lugar de formular el texto de manera que los humanos sean los protagonistas, el interés se centra en los Cylon y la responsabilidad que los humanos tienen en el conflicto. Y en lugar de intentar establecer conexiones directas con la realidad aludiendo a mayas o aztecas, como hace la versión de Larson, lo que hace es plantear cuestiones más trascendentales como el hombre que juega a ser Dios y las consecuencias que de ello se derivan. Esto ofrece un nuevo background a los Cylon con una carga dramática más fuerte que en la serie original, al relacionarla con cuestiones como la rebelión de las máquinas y la

lucha contra la opresión. Además, y aunque las dos series giran en torno al conflicto entre Cylon y humanos y ambas sitúan el ataque Cylon a las Colonias como el detonante a partir del cual arranca la serie, el momento en que sucede este acontecimiento y las circunstancias bajo las que sucede no son las mismas, mostrándose así la intención de Moore de actualizar y distanciarse del relato original con el objetivo de hacer el suyo más creíble en la actualidad.

“I felt the idea the Colonials just buy into an armistice and gather their entire fleet together and get wiped out was a serious flaw in the story. Also, the idea that every character in the show had grown up in a world that had been at war for literally centuries meant that they would be hardened and inured to the nature of war to such a degree that they would scarcely be recognizable to us... For those and other reasons the long war with the Cylon was discarded. However, I also felt the idea of a surprise attack which wipes out the Colonial civilization was fundamental to the concept, so retained it in a modified form”.⁴⁸⁵

Así, donde la original sitúa a los humanos como las víctimas inocentes cuyo único error es creer en un enemigo dispuesto a firmar la paz,⁴⁸⁶ en la nueva versión establecer la causa de la inminente destrucción de las Colonias no es fácil, del mismo modo que tampoco lo es identificar a un único culpable. El discurso del prólogo en la miniserie, además, amplía su significado gracias a las imágenes que lo acompañan. Mientras el texto en pantalla está diciendo que hace mucho tiempo que no se sabe nada de los Cylon, dos centinelas, con un diseño nuevo y mejorado, entran en la estación acompañados de una Seis de la que, a pesar de no saber todavía que es un Cylon, uno tiene la sensación de que tampoco es del todo humana. Y sin ninguna advertencia previa, la Estrella Base Cylon destruye la estación, “ha empezado”, afirma la Seis antes de la explosión. En apenas cuatro minutos, las bases del juego ya están establecidas y la destrucción de las Colonias ha dado comienzo.

⁴⁸⁵ MOORE, R. D. Citado en LAROCQUE, J. *An Introduction to Ron Moore's Battlestar Galáctica*. 2 de diciembre de 2003.

⁴⁸⁶ En ‘Saga of the Star Worlds’ la historia es la siguiente. Tras años de conflicto, humanos y Cylon planean firmar un armisticio que ha sido posible gracias al papel como mediador de Baltar. Pero esto es un engaño, pues Baltar se ha aliado secretamente con los Cylon, quienes le han prometido que reinará en las Colonias después de que los humanos sean aniquilados. Originalmente, los Cylon eran una especie alienígena de aspecto reptil conocidos por sus tácticas hostiles de colonización que, al cruzarse con las Doce Colonias, crearon cuerpos robóticos para semejarse más a sus nuevos enemigos.

Y en apenas otros cinco minutos más, la miniserie es capaz de presentar a todos los personajes que jugarán un papel destacado a bordo de la Galáctica, establecer las relaciones entre ellos y presentar una decena de conflictos argumentales diferentes que apuntan a tramas futuras. Esta secuencia, un recorrido por los pasillos de Galáctica siguiendo a diferentes miembros de la tripulación, ofrece mucha información, de forma directa o indirecta, sobre el relato. Y lo hace de forma tan sutil que el espectador debe estar atento a lo que ve y oye en los diferentes planos para poder dar un significado al conjunto. Primero la cámara sigue a Kara⁴⁸⁷ corriendo por los pasillos, quien cruza con Doral mientras enseña la nave a un grupo de periodistas, “la forma obedece a la función” explica el Cylon todavía por descubrir. Doral prosigue su discurso señalando que la Galáctica está lejos de ser una nave último modelo cuando el grupo se cruza con el comandante Adama, quien inútilmente intenta memorizar un discurso, “la Guerra Cylon hace tiempo que finalizó”, poniéndose de manifiesto que él, un alto mando militar, no se plantea un posible ataque Cylon. Mientras Adama sigue su camino, el capitán Kelly se le acerca para agradecerle el tiempo que ha pasado bajo su mando y de su conversación se desprende que el discurso seguramente es por su retirada. Al momento Kara pasa corriendo junto al comandante y ambos intercambian unas palabras sin sentido –“Buenos días Starbuck, ¿qué oye? / Nada salvo la lluvia / Entonces saque la pistola y meta en casa al gato”- que no obstante señalan la complicidad que hay entre ambos personajes. Esta familiaridad se contrapone a la formalidad y respeto con la que seguidamente los mecánicos Cally, Socinus y Proсна le tratan cuando se encuentran en el pasillo. De este diálogo, además, se añade que no sólo el comandante se retira sino que la nave está siendo o va a ser convertida en un museo. Adama entra en el CIC y Gaeta le informa de que han perdido contacto con la estación Armisticio –conectando la narración con lo sucedido en el prólogo- pero lejos de activar las señales de alerta, el comandante comenta irónico que todo está tranquilo. Tras esta breve pausa en el CIC, la cámara sigue ahora a Gaeta por los pasillos, donde se cruza con el coronel Tigh mientras bebe de una petaca. Esta secuencia y las escenas que la siguen donde se presenta al resto de personajes principales – Tyrol, Sharon, Helo, Laura Roslin, Gaius Baltar y Lee Adama- plantean ya diversas cuestiones a nivel de focalización temática: la Galáctica lleva muchos años en servicio y no está conectada a la red computerizada de las Colonias; hay civiles a bordo de la nave que trabajan para convertirla en un museo; el comandante Adama es querido y respetado por sus oficiales y el sentimiento es mutuo; el coronel Tigh es un alcohólico, los oficiales lo saben, el comandante lo sabe y nadie parece hacer nada al respecto;

⁴⁸⁷ En este capítulo, y para diferenciar a los personajes de la serie original de los de la nueva versión, se usarán sus nombres de pila. Así Starbuck se refiere a la serie de Larson y Kara a la de Moore, por ejemplo.

el trato entre oficiales de diferente rango es relajado; Tigh y Kara no se llevan bien; Tigh tiene problemas con su mujer; el comandante está muy unido a Kara; Laura Roslin se muere de cáncer pero prosigue con sus obligaciones profesionales; Sharon y Tyrol mantienen una relación sentimental secreta, Helo y seguramente otros oficiales lo saben y no parece importarles; Lee no se lleva bien con su padre a quién culpa de la muerte de su hermano Zak; Lee y Kara son amigos pero no están en buenos términos; Kara mantenía una relación con Zak; y como estos, más detalles a los que se podría hacer referencia. Esta diversidad narrativa remarca que en la miniserie, y por extensión *Battlestar Galactica*, no existe un único centro de interés, que los personajes no se mueven por un único objetivo, y que el mapa de tramas y relaciones personales es muy complicado.

El piloto de Larson, por su parte, también introduce a los personajes principales – Baltar, Adama, Starbuck, Apollo, Zak y Tigh- al principio de la narración, pero donde la nueva versión los presenta de una forma mucho más coral, mostrando el todo más que las partes que lo forman, la original ofrece poco sobre sus personajes o los centros de interés de sus tramas. En este caso, lo que se ve es lo que hay, Starbuck es el pícaro perfecto piloto, Apollo es el cauto perfecto piloto, Zak no importa demasiado puesto que muere enseguida y ya no se le vuelve a recordar nunca más, y Adama parece ser el único líder inteligente del Quórum de los Doce, pues sólo él recela del supuesto armisticio Cylon, estableciéndose así su papel como héroe incondicional y único poseedor de la verdad.

Es también muy significativo que, en medio de un ataque interplanetario, Adama se permita abandonar su puesto al mando de la Galáctica para descender a Caprica a buscar a su mujer, mientras que el comandante William Adama rápidamente centra toda su atención en los esfuerzos militares y se dirige a la estación Ragnar para aprovisionarse de todo tipo de armas. Y donde en la serie original Apollo tiene tiempo de preocuparse por un niño –Boxey- cuyo perro ha muerto en los ataques y manda construir una mascota robótica a unos de los científicos de la nave que, aparentemente, en medio de un holocausto no tiene nada mejor que hacer, en el reimagining Sharon y Helo también rescatan a algunos niños en el planeta, pero en este caso, Boxey es consciente de que su padre ha muerto y Sharon no tiene ningún tipo de consolación para eso, simplemente le mira encogiéndose de hombros. Estas diferencias apuntan hacia dónde se dirige el foco de interés de cada serie, mientras que la original aprovecha cualquier ocasión para mostrar lo mucho que se quieren sus personajes olvidándose

en gran medida de la amenaza Cylon que les persigue, la nueva serie no deja que sus personajes descansen y nunca resta importancia al conflicto bélico.

Cabe destacar, también, y por el importante rol que desempeña, el diferente tratamiento que recibe el personaje de Baltar en ambas series. En los dos casos, Baltar es un especialista en Inteligencia Artificial, amigo del presidente Adar y consultor del Ministerio de Defensa; pero donde en la versión del 78' el personaje es unidimensional sin más ambiciones que las de acumular poder, en la nueva, Gaius Baltar es un narcisista peculiar, con un manierismo más peculiar aún y que ha dado acceso al Sistema de Defensa de las Colonias a la mujer con la que se acuesta. Y del mismo modo como sucede con Baltar, la serie original tampoco explora las motivaciones de los Cylon para destruir las Colonias más allá de sus injustificadas ansias expansionistas. En cambio, el hecho de hacer que los Cylon sean obra del hombre, como ya se ha comentado en páginas anteriores, le suma nuevas capas de profundidad. Y al dar forma humana a los Cylon, además de reducir costes de producción, se consiguen nuevas posibilidades narrativas al poder explorar cuestiones como el enemigo infiltrado o qué es lo que hace hombre al hombre y qué hace hombre a la máquina. Un buen ejemplo de esto es la escena en la que la Seis, en el mercado de Caprica, mata a un bebé tras comentar lo precioso que es, mostrando la ambigüedad de la naturaleza Cylon. Esta acción, por un lado alude a la cara fría de los Cylon –mata a un bebé indefenso- pero al mismo tiempo a su aspecto más humano –se está compadeciendo del bebé porque va a morir en uno de los ataques nucleares o después por radiación y quiere ahorrarle el sufrimiento-. Sea como fuere, lo importante no está en decidirse por una u otra justificación, sino en el hecho de haber más de una posible interpretación.

Examinando la estructura narrativa que siguen los primeros cuarenta y cinco minutos de ambos pilotos, también se puede evidenciar la dirección que toma cada proyecto. Aparte de establecer que las Doce Colonias llevan años en guerra con los Cylon, en 'Saga of the Star Worlds' se pasa rápidamente de señalar un posible ataque a la destrucción de las Colonias propiamente dicho. Y eso en los primeros quince minutos del episodio. Igualmente, los ataques a las Colonias son muy rápidos tanto por lo poco que tardan los Cylon en acabar con doce planetas enteros, como por lo sencillo que resulta la tarea. Ciertamente, la serie original parece tener prisa por unir a la Flota Colonial y empezar su viaje por el espacio porque, una vez que se reúnen las diferentes naves –a los treinta y siete minutos- e inician su marcha, no se vuelve a saber nada más al respecto de los ataques, haciendo que estos parezcan una mera

excusa para el desarrollo de la posterior trama. En cambio, en la miniserie, el ataque a las Colonias y las consecuentes implicaciones –retirada de cadáveres, persecución de Sharon y Helo, la Resistencia...- se extiende a lo largo de la primera temporada y parte de la segunda. Además, el ataque masivo a las Colonias se inicia una vez se han asentado las premisas narrativas de la serie extensamente, permitiendo que las implicaciones dramáticas de los ataques sean aún mayores. Y sólo cuando se hace evidente que los humanos no pueden vencer a los Cylon, la Flota Colonial,⁴⁸⁸ unida –a las dos horas de empezar la miniserie-, emprende su viaje hacía la mítica Tierra.

Finalmente, se debe señalar que el punto de vista que toman ambas series con respecto a los hechos que narran también es síntoma de orientaciones narrativas diferentes. La serie de Larson realiza una distinción tajante entre el bien y el mal, dirigiendo al espectador en todo momento hacia el comportamiento modélico de Adama y sus pilotos y condenando las acciones del enemigo Cylon, sin dejar que el espectador se posicione libremente con respecto a la narración. En cambio, y desde la primera escena en la que se recorren los pasillos de Galáctica, en la nueva serie el espectador no acaba de saber cómo debe posicionarse en relación a la historia, y lejos de poder elegir un único bando, el espectador es testigo de como el punto de vista desde el que se narran los hechos se va alternando dado que el foco de atención de la serie está en constante cambio, evidenciando cómo no hay un único modo de ver las cosas.

Aunque desde una perspectiva actual ‘Saga of the Star Worlds’ sea vista como un producto de ‘simple’ entretenimiento y con poco valor cultural, se debe tener en cuenta que refleja la cultura televisiva de su época, es divertida, entrañable y poco aterradora. La miniserie, por su parte, además de ser buen entretenimiento, consigue elevarse a la categoría de arte televisivo a través de una historia bien construida que no sólo invita a la audiencia a disfrutar de ella sino también a pensar.

Así, y a través del análisis del concepto de la serie, su estructura narrativa, la presentación de personajes, el punto de vista y su focalización dramática, queda marcado

⁴⁸⁸ BALLÓ, J; PÉREZ, X. *La Llabor Immortal. Els arguments universals en el cinema*. Barcelona: Empúries Editorial, 1995, pp. 42-51, en este momento se inicia la fundación de una nueva (y móvil) patria, la formada por las naves de la Flota Colonial que, episodio tras episodio, irá mutando en un modo de sociedad post-apocalíptica (más) o menos organizada, iniciándose un viaje fundacional guiado por Adama y Roslin, dos caras del mismo héroe que llevará a los supervivientes hasta su mítico destino, la tierra.

como la *Battlestar Galactica* de Ron D. Moore revela algo nuevo sobre el original (explora las motivaciones Cylon para atacar a las Colonias o da vida a los personajes más allá de sus profesiones), funciona como proceso de reescritura (vuelve a narrar la destrucción de las Doce Colonias desde un punto de partida diferente, expande la narración a lo largo de sus temporadas y desplaza a la serie anterior al reinventar el concepto), respeta la esencia del relato original (el universo de ficción, básicamente, es el mismo) y se posiciona con respecto a ésta (toma los elementos que funcionan –persecución espacial o supervivencia de una civilización- y descarta los que no –perros mecánicos y niños en el puente de mando-). Y como resultado, la miniserie de Moore y Eick presenta cambios significativos en casi todos los aspectos de la producción, validando, así, el reimagining como proceso por el cual una serie, *Battlestar Galactica*, puede legitimar su posición en el contexto de la ficción televisiva actual.

12. ESTRUCTURA NARRATIVA COMPLEJA

Serialidad, continuidad y sus variaciones

"I can't even express these things properly because I have to conceptualize complex ideas in this stupid limiting spoken language!"

1 - Cavil

Como se ha mostrado a lo largo de la presente investigación, *Battlestar Galactica* supone una innovación en el marco de la ficción televisiva desde su planteamiento inicial al proponerse Moore romper con los convencionalismos del género, algo que se ha extendido a muchos otros aspectos de la serie, y que ha hecho que se destaque de las ficciones más tradicionales del momento. A lo largo de este capítulo se expondrá como, a través del tratamiento especialmente cuidado que se le ha dado a la estructura narrativa, y más concretamente a los elementos relacionados con la continuidad y la serialidad, se obtiene un producto claramente definido por el patrón de complejidad narrativa típico de la etapa televisiva actual.

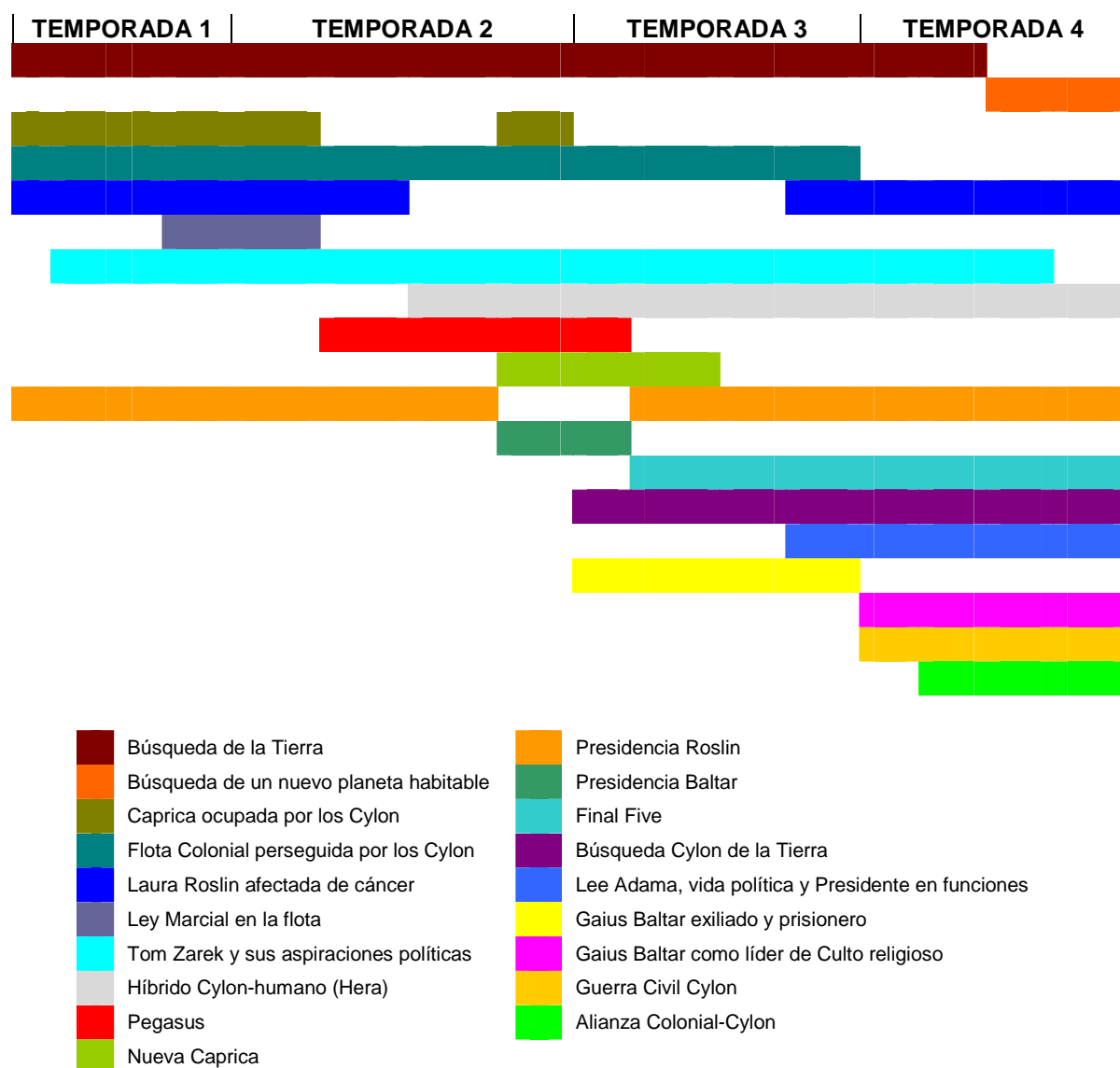
Uno de los objetivos iniciales planteados por Moore en su manifiesto y que fueron clave para trazar el desarrollo de la serie, es su voluntad para diferenciarse de los space-opera existentes hasta el momento, lo que implicaba olvidarse de las tramas basadas en la exploración de un planeta distinto en cada episodio, descubrir razas alienígenas nuevas así como alargar una persecución sin sentido con los Cylon. Como el propio Moore ha expresado, el peso de la narración está en los personajes. Y al haber no sólo planteado sino también

ejecutado de forma correcta estas premisas, el resultado es un complejo entramado narrativo. Nótese que, y como se expondrá a continuación, esto no debe relacionarse con la idea de presentar tramas difusas o mal planteadas, sino todo lo contrario. Lo primero que se debe evidenciar es que la serie no gira en torno a un único eje central, sino que juega con la interrelación de un sinfín de temas. Es por ello que no se puede asignar una sola etiqueta al contenido de *Battlestar Galactica*. ¿Es una historia de amor? ¿Es una lucha por la supervivencia? ¿Es una historia sobre la salvación? ¿Es una historia sobre las creencias religiosas? ¿Es una historia sobre inteligencia artificial? ¿Es una historia sobre Dios y el pueblo elegido? ¿Es una historia de ángeles (o demonios) que viven entre humanos? ¿Es un relato fundacional o apocalíptico? ¿Es un relato sobre el pasado o sobre el futuro? ¿O es sólo un pase de modelos en el espacio?

En este mismo sentido, tampoco es fácil delimitar cuál es el foco de atención de la serie, dada la diversidad de tramas y líneas argumentales que presenta: escapar de los Cylon, encontrar la Tierra, la escasez de recursos en la flota, la vida a bordo de una nave militar, las relaciones paterno-filiales, el enfrentamiento político-militar... como se puede ver en la Figura 7, donde se muestran las principales tramas de las cuatro temporadas de la serie. Esto está relacionado, también, con el significado de las narraciones de *Battlestar Galactica*, pues éstas nunca tienen una única resolución al existir siempre dos o más interpretaciones legítimas para cada trama argumental entre las que el espectador debe decidir cuál le convence más, si es que hay una que realmente le parezca más acertada que las otras. Asimismo, el espectador, al acabar de visionar un episodio, no desconecta de la serie porque ya lo ha entendido todo, al contrario, es al acabar cada capítulo cuando uno empieza a cuestionarse verdaderamente lo que acaba de ver. En ‘The Captain’s Hand’ (2.17), por ejemplo, la presidenta Roslin aprueba un mandato presidencial que ilegaliza el aborto; con esta decisión, Laura debe enfrentar sus opiniones como mujer que le dicen que abolir uno de los derechos civiles va en contra de sus principios (opinión compartida por Baltar), en oposición a lo que, como presidenta, cree es más correcto para la supervivencia de la humanidad (como le recuerda el almirante Adama) y que, no obstante, la hará menos popular entre sus votantes. Y a pesar de que acaba escuchando su voz de presidenta e ilegaliza las prácticas abortistas, la resolución de este conflicto lejos está de resolverse en el episodio. Además, y como se desprende del hecho que el Dr. Cottle lleve practicando abortos en la flota desde el ataque a las Colonias sin llamar la atención de ningún alto mando y por la forma de ser de este personaje, todo indica que por mucha orden presidencial que se haya establecido, el doctor no va a dejar de hacerlo. Así,

Battlestar Galactica no se plantea como una serie moralizante a partir de la cual adoctrinar a la audiencia sobre lo que está bien y lo que está mal, como sucede con otros programas como *Star Trek* o *Stargate SG-1*, sino que la serie se mueve cómodamente entre las zonas grises de la sociedad y del pensamiento humano.

FIGURA 7. Principales tramas narrativas de *Battlestar Galactica*



Fuente: Elaboración propia.

Y por estas mismas aguas pantanosas se mueven los personajes de la serie, que están más próximos al héroe dramático del contexto televisivo del momento que al héroe prototípico de la ciencia-ficción. Es por ello que, por ejemplo, no existe la figura del científico superdotado que encuentra la respuesta a todos los problemas –véase Samantha Carter o el Dr. Spock-. Y aunque es cierto que el Dr. Baltar es científico y también es cierto que en más

de una ocasión da con soluciones milagrosas como la cura para el cáncer de la presidenta Roslin, pero a diferencia de estos otros héroes, Gaius Baltar diseña un detector de Cylon de dudosa funcionalidad o traza un mapa de ruta hacia la Tierra que comparte también con los Cylon. Y del mismo modo que la serie no se propone definir el bien o el mal, tampoco etiqueta a sus personajes de buenos o malos, siendo el caso más claro la batalla entre la Humanidad y los Cylon, en la que no se puede identificar un bando que sea menos culpable que el otro. Esta dualidad, además, no sólo se refleja en cuestiones de contenido sino también de tratamiento visual que se le da a cada uno en pantalla. Por un lado, los Cylon, que uno podría identificar como los ‘malos’, se encuadran de forma más brillante y etérea, con una tenue pero brillante luz de halo; mientras que los humanos, los ‘buenos’, aparecen con contrastes más rectos y marcados e iluminaciones más duras.

Y del mismo modo que las tramas narrativas avanzan y evolucionan a lo largo de la serie, los personajes, tanto principales como secundarios, también lo hacen. En ‘Act of Contrition’ (1.04), por ejemplo, se presenta a los nuevos pilotos que iniciarán el programa de vuelo, entre ellos está Kat, una joven indisciplinada que desarrolla un problema con los estimulantes en ‘Final Cut’ (2.08), llega a ser la CAG de Galáctica en ‘Exodus I’ (3.03) y finalmente se sacrifica en el cumplimiento del deber para salvar a una nave civil en ‘The Passage’ (3.10).

El resultado de trabajar con tramas, líneas argumentales y personajes en constante desarrollo narrativo es una estructura dramática fuertemente basada en la serialidad y la continuidad. *Battlestar Galactica* avanza en cada episodio, estableciendo conexiones de causa-consecuencia entre acciones y sucesos pasados, propiciando un relato más cohesionado. Es cierto que cada episodio focaliza su atención en varias tramas muy concretas y que, en cierta medida, se cierran en ese mismo episodio; pero lo que aquí se discute es cómo elementos determinados de un episodio son el detonante de otro que no necesariamente debe ser el consiguiente en el orden episódico. Por ejemplo, en ‘Bastille Day’ (1.03), tras poner fin al motín de prisioneros iniciado por el terrorista Tom Zarek, se promete que al acabar el mandato de Laura Roslin como presidenta se convocarán nuevas elecciones; y el día de las elecciones llega treinta capítulos más adelante en ‘Lay Down Your Burdens II’ (2.20).

Es necesario remarcar como la serialidad no sólo implica hacer avanzar la serie hacia delante, sino también hacia atrás. Se está refiriendo aquí a la capacidad que tienen algunas imágenes, escenas, tramas o episodios de aludir a detalles pasados y que no siempre ha captado el espectador pero que, de hacerlo, amplían su experiencia narrativa. En ‘The

Passage' (3.10) Kat muere, por lo que Kara cuelga su fotografía en el pasillo en memoria a los caídos junto a la imagen de otra chica, la novia de Beano. Con esta acción, se está pidiendo al espectador que recuerde algo que pasó en la temporada pasada, concretamente en 'Scar' (2.15),⁴⁸⁹ donde Beano muere y los otros pilotos colocan su foto junto a la de su novia muerta, el nombre de la cual nadie recuerda, provocando una discusión entre Kara, quien defiende que no tiene importancia no recordar el nombre de los muertos, y Kat, para quien recordar esos detalles es necesario. No obstante, lo que el espectador debe recordar no sólo es esa fotografía de la chica misteriosa, sino que deberá recordar la relación entre Kara y Kat para comprender la evolución que sufren ambas pilotos en 'The Passage'.

Al usar mecanismos como estos que apelan a la memoria, se está intentando mantener a la audiencia comprometida con el programa, pues uno de los problemas que plantean las series fuertemente serializadas, con tramas en constante continuidad en las que, si uno se pierde varios episodios puede afectar a su comprensión global de la misma, y que se acentúa a medida que el entramado de relaciones se hace más complejo; el espectador puede sentirse perdido ante tal panorama y dejar de ver la serie a no ser que se le ofrezcan fuertes motivaciones o recompensas para seguir haciéndolo. No obstante, y como ya se ha planteado en párrafos anteriores, las narraciones serializadas son mucho más enriquecedoras dramáticamente hablando, tal y como señala el propio Moore,

“We have long conversations with the network about the extent of the serialized nature of the show. It's certainly not something they're in love with. We the writers are always pushing to make it more serialized because it makes for better storytelling. We've done a few stand-alone episodes here and there, and they're almost never very successful for our particular series. They're not what the audience tunes in for. But the network's legitimate concern is just what you were saying: The audience tends to attenuate over time. It's hard to bring new people on board. There's the hurdle of them having to catch up on all the old episodes, and any hurdle you put in front of the audience is just a bad thing. I don't know what to say”.⁴⁹⁰

En esta declaración, Moore introduce dos conceptos que son cruciales para identificar la estructura narrativa de *Battlestar Galactica*, estos son, 'serializado' e 'independiente' (stand-alone), dos estados surgidos del deseo de los creadores por mantener una narración en

⁴⁸⁹ 'Scar' (2.15) se emitió originalmente en Estados Unidos el 3 de febrero de 2006, mientras que 'The Passage' (3.10) lo hizo el 8 de diciembre de 2006.

⁴⁹⁰ MOORE, R. D. Citado en MILLER, L. "The Man Behind Battlestar Galactica". *Op. cit.*

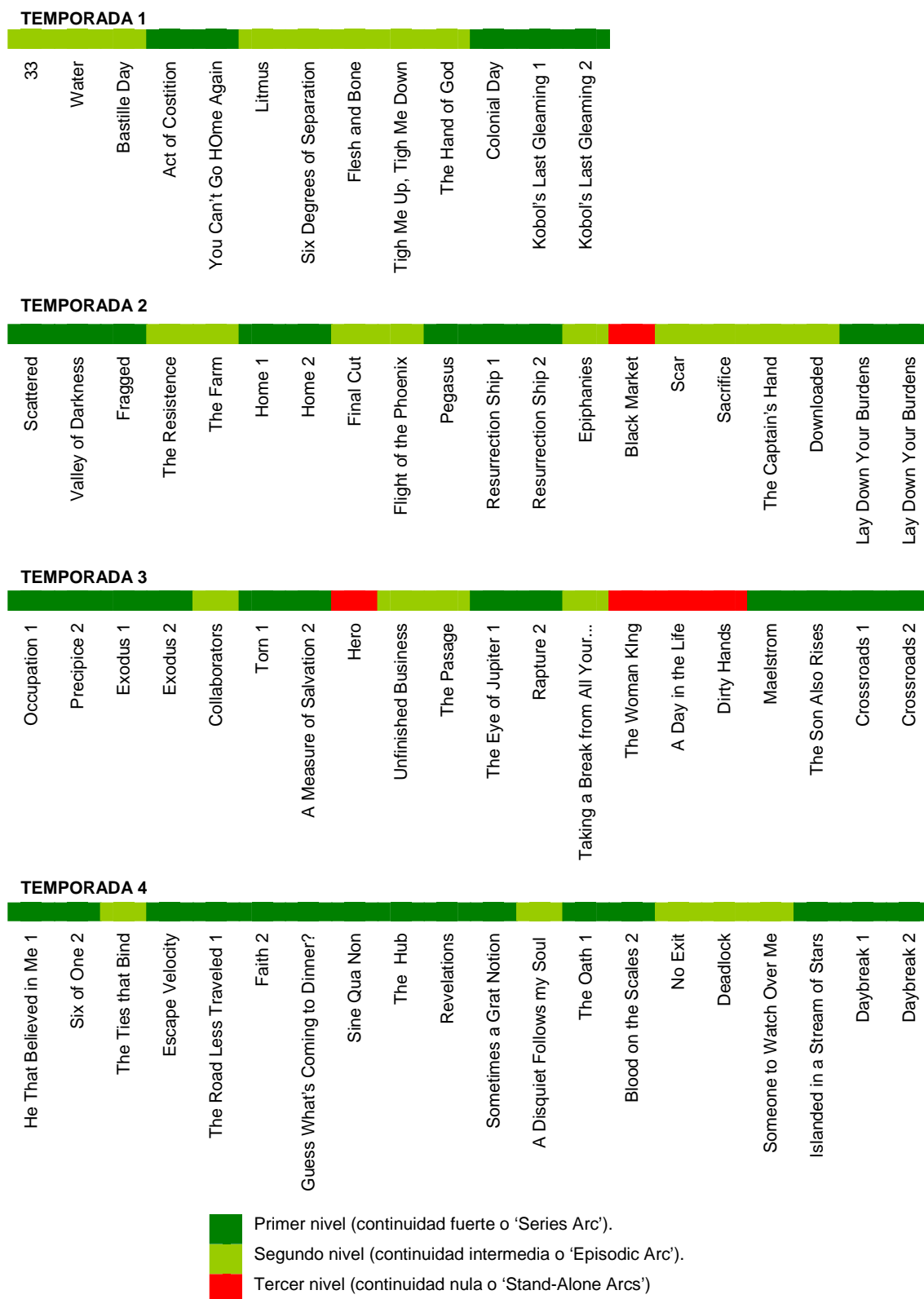
constante continuidad y del interés de la cadena por ofrecer tramas autoconclusivas. De este modo, la serie sigue un patrón de serialidad parcial o fragmentada en el cual se distinguen tres clases de episodios según el grado de continuidad que se establece entre las tramas. Y al combinar a lo largo de las temporadas los diferentes estilos narrativos de esta triple categorización,⁴⁹¹ se evita caer en una estructura episódica como en *Stargate SG-1* o *Star Trek*, a favor de una narración en constante avance, como se puede ver en la Figura 8. Así, las categorías se dividen en:

- **Primer nivel (continuidad fuerte o ‘Series Arc’)**. Se refiere a los episodios que comparten planteamientos y tramas que se extienden en un breve marco temporal y que hacen avanzar los relatos principales de la serie –la búsqueda de la Tierra, la lucha entre Cylon y humanos, intentar rehacer la sociedad de Las Doce Colonias en la flota y las relaciones entre personajes-. Estos capítulos pueden estar divididos en dos partes de modo que uno empieza justo donde lo dejó el anterior (‘Kobol’s Last Gleaming’, 1.12-13; y ‘Scattered’, 2.01), o pueden ser episodios independientes que no obstante están conectados entre sí, como toda la trama de Nueva Caprica, desde que encuentran el planeta en ‘Lay Down Your Burdens I’ (2.19) hasta ‘Collaborators’ (3.05) y con consecuencias visibles en ‘Unfinished Business’ (3.09) y ‘Corssroads’ (3.19-20).
- **Segundo nivel (continuidad intermedia o ‘Episodic Arc’)**. Episodios que no forman parte de un arco argumental concreto, como en el caso anterior, pero que sí lo hacen de la continuidad global de la serie como ‘The Hand of God’ (1.10), ‘Flight of the Phoenix’ (2.09), ‘Taking a Break from All Your Worries’ (3.13) o ‘Someone to Watch Over Me’ (4.17). Estas dos primeras categorías están muy relacionadas y pueden entenderse como la continuidad natural de la serie, estando la diferencia en que las tramas del primer nivel necesitan más espacio para desarrollarse y por lo tanto se extienden a varios episodios, mientras que en el segundo nivel un solo episodio es suficiente para resolverlas.
- **Tercer nivel (continuidad nula o ‘Stand-Alone Arc’)**. La trama de estos episodios es fuertemente autoconclusiva, la continuidad se reduce únicamente al desarrollo de los personajes y casi no presentan conexiones con otros capítulos, por lo que según los lazos

⁴⁹¹ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 3 – ‘The Eye of Jupiter’ (3.11). “Part of the rationale for doing this episode was to get us back on the 1- service the larger story of the show. I think one of the strengths of the show, in my personal opinion, is the variety of stories that we do. That some are very intense, personal episodes like episode eight that are very involved with just the characters and their backstories and their interrelationships. Others are more action-oriented space shows like last week’s show, “The Passage”, that involved a lot of flying around and things exploding, etc., etc. Other episodes are very political. This kind of episode taps into the mythology of the show. The larger stories that we’re telling. The search for Earth. These- this two-parter services a lot of masters”.

que establezca con el resto de la serie, estos episodios funcionarán mejor –‘Dirty Hands’ (3.16)- o peor –‘Black Market’ (2.14) o ‘The Woman King’ (3.14)-.

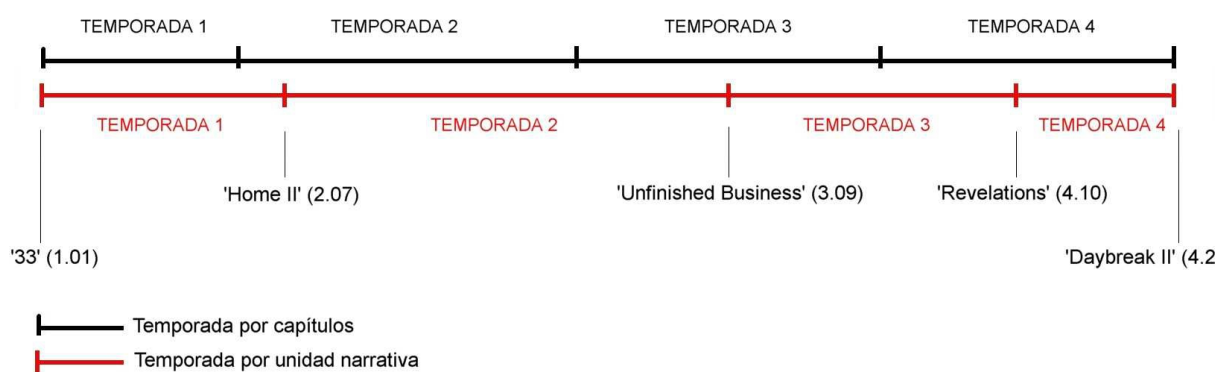
FIGURA 8. Continuidad narrativa de las cuatro temporadas de *Battlestar Galactica*



Fuente: Elaboración propia.

Vista la estructura episódica que toma la serie, se debe tener en cuenta, también, que su estructura externa se corresponde a una división no natural de las temporadas. Es decir, al trabajar con tramas tan continuadas como en *Battlestar Galactica*, la división en temporadas necesaria para ser emitida en televisión no concuerda con la división narrativa natural de la serie, tal y como muestra el siguiente diagrama.

FIGURA 9. División en temporadas de *Battlestar Galactica* según capítulos y unidades narrativas



Fuente: Elaboración propia.

Desde el punto de vista de la narración y como se muestra en la Figura 9, la primera temporada se extiende hasta 'Home II' (2.07), momento en que la trama de Kobol y la Flecha de Apollo finaliza⁴⁹² y donde las dos historias que hasta el momento habían transcurrido en paralelo –Caprica y en la Flota–, convergen. A partir de este episodio, se inician nuevas líneas argumentales que desembocan en última instancia en el asentamiento en Nueva Caprica y la posterior Ocupación Cylon, tramas que no se cierran por completo hasta 'Unfinished Business' (3.09). Desde este momento, las diferentes líneas argumentales de la serie cada vez se orientan más hacia la búsqueda de la Tierra, algo que se consigue en 'Revelations' (4.10). Finalmente, y dado que el planeta está desolado y no puede albergar vida, el viaje espacial prosigue hasta que en 'Daybreak II' (4.20) llegan a un nuevo planeta que será su hogar y al que llamarán Tierra.

Como ya se señalaba algunas páginas más atrás, los episodios en continuidad no sólo avanzan las tramas argumentales hacia delante sino también hacia atrás. En este sentido,

⁴⁹² MOORE, R. D. Podcast Commentaries on *Battlestar Galactica* Season 2 - 'Final Cut'. "This ['Final Cut'] is the first episode after 'Home, Part II', where we wrapped up many different plotlines and essentially began season two".

Battlestar Galactica explora el pasado de su universo y sus personajes a modo de flashbacks, subjetivos o no, que van desde meros recuerdos –en ‘Epiphanies’ (2.13) Roslin ve en uno de sus sueños a Baltar con la Cylon Seis antes de los ataques a las Colonias- a relatos articulados –en ‘Daybreak’ (4.19-20) se incluyen secuencias enteras sobre el pasado de los personajes-. Asimismo, la continuidad no sólo se relaciona con hacer avanzar la narración de forma natural mostrando el día a día de la Flota Colonial, sino que de lo que se trata es de focalizar las necesidades narrativas de la serie sin perder tensión dramática. Se refiere aquí al tan discutido “one year later” de finales de la tercera temporada (‘Lay Down Your Burdens II’, 3.20).

“Jump a year ahead. And the reasons for doing this are many. I mean, one was the intrigue of doing something this bold. I had been interested in doing, like, big leaps either backward or forward and just catching the audience off guard at some point [...] but also by the reality of the situation. Like, ok. Well, if you're going to get to a place where the settlement on New Caprica had any validity, where this move by Baltar down to the planet had any meaning, give it some time. Say that they got there, and they really tried to make it work [...] Give 'em a year on the planet”.⁴⁹³

Para dar realismo al asentamiento en Nueva Caprica y a la posterior llegada Cylon, hacer que la acción sucediera en el período de tiempo de una semana se podría percibir como una excusa argumental forzando demasiado la credibilidad de la situación, es decir, para qué tomarse las molestias de establecer a la gente de la Flota en un planeta si en breve van a ser invadidos por los Cylon. En cambio, hacer que los Cylon aparezcan un año después de la llegada al planeta tiene mucho más sentido; pero claro, una de las líneas argumentales básicas de la serie es la eterna batalla entre Cylon y humanos, y si debía transcurrir un año de forma natural sin que apareciera ni una sola tostadora, se estaría rompiendo el concepto principal de la serie. Así, en una escena, el recién nombrado presidente Baltar da la orden para establecer su nuevo hogar, y en la siguiente el tiempo interno de la serie ha saltado un año y la ciudad ya está establecida, los personajes principales se encuentran en puntos diferentes de sus vidas a los que tenían apenas cinco minutos antes en el episodio y los Cylon llegan al planeta justo en ese momento e inician su Ocupación. Y así, con más preguntas que respuestas, acaba la segunda temporada y por si no fuera poco, en lugar de empezar la tercera en este mismo punto, esta lo hace con un nuevo salto, esta vez de cuatro meses, cuando la Ocupación ya se ha establecido, los personajes vuelven a encontrarse en otro nuevo punto de sus vidas y las

⁴⁹³ MOORE, R.D. Podcast Commentaries on *Battlestar Galactica* Season 2 - ‘Lay Down Your Burdens, Part II’ (2.20).

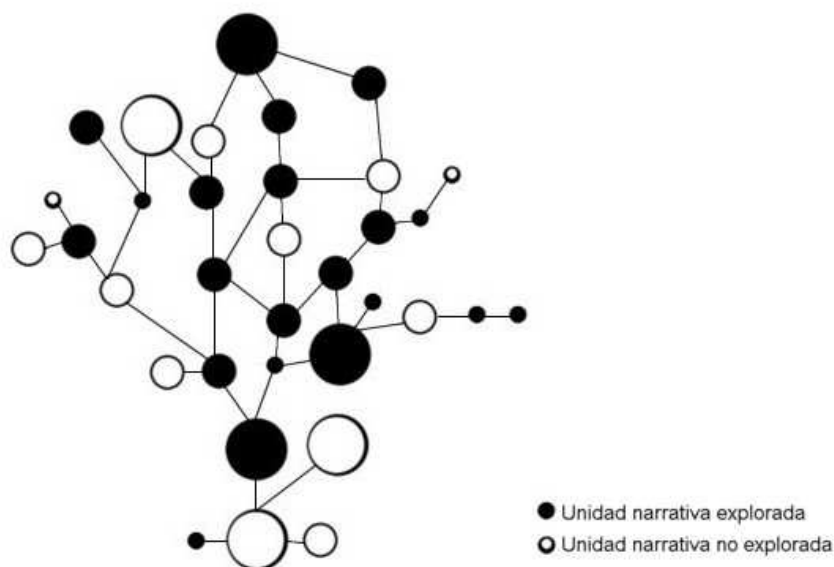
tensiones entre Cylon y humanos están a punto de estallar. Una situación que ofrece más y mejores posibilidades dramáticas sobre las que construir la narración.⁴⁹⁴

Hasta aquí, se ha mostrado cómo la serie se construye a partir de una variedad de líneas argumentales conectadas entre sí y que evolucionan en el tiempo, que la serialidad está basada en una continuidad fragmentada –capítulos en continuidad o autoconclusivos- y que la división en temporadas no corresponde a la división dramática de la serie. No obstante, ahora es necesario evidenciar como se articulan entre sí estos diferentes elementos narrativos para apelar a la noción de estructura global. Lo que aquí se defenderá es cómo el complejo esquema narrativo de *Battlestar Galactica* está basado en una estructura arbórea donde la progresión lineal de la narración queda desdibujada, en la que una infinidad de tramas e historias se suceden en paralelo dando la sensación de que se extienden más allá de los límites narrativos de la serie, causando en el espectador la impresión de ser testigo tan sólo de una porción de la totalidad de la narración. Angela Ndalianis identifica en su ensayo cierto tipo de estructuras abiertas a las que se refiere como ‘infinita obra en progreso’⁴⁹⁵ en las que es difícil trazar una línea temporal que identifique su estructura total. En este sentido, tal vez es más interesante plantearse que, si tan abiertas son estas estructuras, es porque la idea de estructura, tal y como es concebida, no existe. ¿Qué es estructura? ¿Principio y fin; planteamiento, nudo y desenlace? Pero en una serie como *Battlestar Galactica* con un mapa narrativo complejo en el cual el foco de interés cambia en cada episodio, ¿dónde está la estructura global?⁴⁹⁶ Dar respuesta a esta pregunta es como intentar delimitar cuál es la estructura de la historia de la humanidad. Sí, la dividimos cronológicamente, pero entonces, la estructura de la serie debería iniciarse mucho antes de la miniserie, tal vez se debiera empezar a contar desde el éxodo de las Doce Colonias de Kobol, algo que se sabe existe pero que en ningún momento se ha visto en pantalla. Entonces, ¿tiene sentido seguir hablando de estructura cuando las narraciones van más allá de los propios episodios o cuando, ciertamente, se puede ver la serie de un tirón sin que se advierta la división entre temporadas?

⁴⁹⁴ MOORE, R.D. Podcast Commentaries on *Battlestar Galactica* Season 3 – ‘Occupation’ (3.01). “You’re jumping ahead because in four months there’s gonna be this dramatic confluence of events that you’d rather tell than you would the initial opening weeks, and that’s like a dramatic choice we made very early on. I wasn’t interested in the first couple of months [...] I was much more interested at what would happen later. What happens when the insu- when there is a full-blown insurgency and they start blowing themselves up? And what happens then? And what happens when at that point, that’s when Adama’s coming back and are trying to rescue them. It’s because those things are all happening at the same time, in four months, that’s when you tell the story”.

⁴⁹⁵ NDALIANIS, A. “Television and the Neo-Baroque”, en *The Contemporary Television Series*, editado por Michael Hammond y Lucy Mazdon. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, p. 86.

⁴⁹⁶ Angela Ndalianis propone cinco prototipos de estructura narrativa en su ensayo, pero programas como *Battlestar Galactica* no acaban de encajar en ninguno de ellos, haciendo alusión a todos y a ninguno a la vez.

FIGURA 10. Estructura narrativa arbórea

Fuente: Elaboración propia.

Este esquema gráfico debe entenderse en tanto que los círculos negros representan aquellas historias exploradas por la serie, es decir, las vistas en pantalla (el rescate de la gente de Nueva Caprica, por ejemplo), y según lo importante que sea esa historia para la totalidad de la serie, el tamaño de la redonda será mayor o menor; mientras que los círculos blancos serían esos espacios que la serie no ha explorado pero que no obstante el espectador percibe como existentes (lo transcurrido en Nueva Caprica durante el salto temporal de un año).⁴⁹⁷ Asimismo, se ve como la trama parte de un punto inicial relativamente simple (miniserie) y a medida que se asciende por la estructura o las ramas del árbol, las líneas argumentales se van multiplicando y estableciéndose todo tipo de conexiones entre ellas para, finalmente, converger en la cima o el final de la serie ('Daybreak', 4.20). Lejos de ser un modelo cerrado, y como si de una molécula se tratase, se pueden seguir añadiendo enlaces atómicos en tanto que se siga expandiendo la narración. Además, se debe remarcar que realizar una lectura lineal en textos que siguen una estructura como ésta, es difícil en tanto que para recorrer todos los círculos negros o tramas de la serie, uno debe hacer y deshacer el mismo camino para ir

⁴⁹⁷ Nótese que no se está refiriendo aquí a los episodios, es decir, cada redonda del modelo no se corresponde con un capítulo de la serie, sino a una trama, línea argumental o punto de giro; de modo que un mismo episodio estaría constituido por varias rondas (blancas o negras) de diferentes tamaños.

por otro nuevo. Así, lo que hace *Battlestar Galactica* es alternar su foco de interés narrativo de una trama a otra, de una redonda a otra, a medida que avanza entre sus temporadas.

De este modo, el espectador es testigo de cómo la narración se expande o ramifica en diferentes direcciones a medida que se multiplican las tramas y se avanza en el tiempo. Igualmente, cuando uno se encuentra en la casilla de salida ('Miniserie') le es más fácil delimitar la estructura, pero a medida que la serie avanza, establecer relaciones más allá de un conjunto de círculos (episodio) resulta mucho más arduo, al igual que en medio de un bosque uno sólo ve los árboles que le rodean y no el bosque en su totalidad. No obstante, en el momento en que el espectador llega al último círculo ('Daybreak II') es testigo de cómo el camino que ha recorrido cobra sentido y de pronto le es más fácil comprender cuál es esa estructura que le ha llevado hasta el final, esas semillas –Final Five, el destino de Kara, Hera, el líder moribundo, la Opera House...- que poco a poco se han ido plantando a lo largo de la serie, desarrollándose y entrelazándose entre ellas, para acabar confluyendo en el desenlace.

Este tipo de estructura arbórea, no obstante, tienen un riesgo y es que cuanto más se alarga la vida de una serie más fácil es que el espectador se pierda entre sus muchas ramas o líneas argumentales y no llegue hasta el final del recorrido. *Battlestar Galactica* salva este problema al condensar todas sus tramas en cuatro temporadas, lo que no deja ni un momento al espectador para descansar y da como resultado un ritmo narrativo vertiginoso. Además, y al estar la serialidad bien establecida, el espectador tiene la sensación de saber hacia donde va con menos miedo a perderse por el camino. El objetivo es encontrar la Tierra, de modo que aunque las ramas del árbol se multipliquen o lo que es lo mismo, las tramas se hagan más complicadas, uno no se siente perdido totalmente, porque al menos es consciente de uno de los muchos desenlaces a los que debe llegar la serie. Lo que se debe entender con esto es que, en series como *Battlestar Galactica*, en algún momento, si es que no se había marcado ya antes de empezarla, los responsables deben marcar donde está la meta, es decir, dónde se debe poner el punto final a su obra de manera que las temporadas no se conviertan en artificios y los objetivos/incógnitas que se plantean al espectador episodio tras episodio, en lugar de ser el motor de arranque, funcionen como excusas para alargar artificialmente la vida a la serie. Moore lo tuvo claro en la tercera temporada, la flota no podía seguir vagando por el espacio indefinidamente, por lo que las tramas empezaron a apuntar hacia sus conclusiones.

"Our main title every week says 'A Search for Earth', and at some point you gotta find earth, or it becomes *Gilligan's Island*. The audience loses faith that you're ever going to get anywhere and the Cylon are never going to destroy the Galactica and what's the

point. We've always felt that there's an end to this show, and [...] we've moved the story to a place where we're talking about conclusions and climaxes and what's it all about -- getting into the endgame".⁴⁹⁸

Llegados a este punto, y antes de pasar al análisis concreto de los episodios, es preciso recopilar lo expuesto hasta el momento. *Battlestar Galactica* está formada a partir de una estructura narrativa compleja con más de un foco de atención, algo que consigue gracias a su gran diversidad de tramas y líneas argumentales; la serialidad de la serie está basada en una continuidad parcial –episodios fuertemente en continuidad mezclados con algunos más independientes- y con una división en temporadas que no se corresponde con las divisiones narrativas de las tramas, lo que ha llevado a definir la estructura global de la serie como arbórea. Este tipo de narración, al que Jason Mittell identifica como ‘narrative complexity’ y que presenta como una innovación en la ficción televisiva de los últimos quince años,⁴⁹⁹ redefine la estructura episódica a favor de la serial, rechazando la necesidad de cerrar los relatos y apelando a la historia en continuo desarrollo, pero siempre intentando mantener el equilibrio entre lo episódico y lo serial. En la narración compleja las líneas argumentales se enlazan y convergen hasta formar relatos fuertemente interconectados, se ofrecen variaciones barrocas de temas y convenciones, y se emplean técnicas narrativas –alteraciones en la cronología, flashbacks, puntos de vista, reiteraciones...- sin miedo a crear confusión temporal, dado que este tipo de narraciones esperan del espectador que emplee sus técnicas de comprensión para construir él mismo el relato. Asimismo, aquí ya no sólo es importante lo que se cuenta sino también cómo se cuenta, por lo que el espectador no sólo espera ser sorprendido por el desenlace o el giro inesperado en una trama, sino por los mecanismos narrativos con los que se ha conseguido dicha pirueta argumental.⁵⁰⁰

⁴⁹⁸ MOORE, R. D. Citado en MILLER, L. “The Man Behind Battlestar Galactica”. *Op. cit.*

⁴⁹⁹ MITTELL, J. “Narrative Complexity in Contemporary American Television”. *Op. cit.*, p. 32.

⁵⁰⁰ *Ibidem*, p. 35.

PREVIOUSLY ON BSG...**AISLADOS EN UNA CORRIENTE DE ESTRELLAS: 'BLACK MARKET', 'DIRTY HANDS'****Y LOS EPISODIOS STAND-ALONE**

Retomando la cuestión sobre continuidad narrativa de la serie que aquí nos ocupa, cabe recordar que esta se mide en tres niveles⁵⁰¹ diferentes según la fuerza que esta tenga dentro del relato. Teniendo esto en cuenta, lo que se va a discutir aquí es cómo los episodios que entran dentro de la tercera categoría, los que se consideran independientes o 'stand-alone', se articulan, mejor o peor, dentro del esquema narrativo global de la serie; o lo que es lo mismo, cómo algunos de estos episodios consiguen 'infiltrarse' en la narración global – 'Dirty Hands' (3.16)-, y por lo tanto son mejor recibidos por el espectador; mientras que otros, por motivos a los que se señalará, se quedan excluidos del esquema – 'Black Market' (2.14)-.⁵⁰² Este tipo de episodios, sobre todo aquellos que no logran 'infiltrarse', afectan a la fluidez narrativa de la serie haciendo que sus tramas parezcan una distracción del verdadero objetivo narrativo de la misma. Por ejemplo, el crítico/comentarista conocido como Jacob en la web 'Television Without Pity' afirmaba en su reseña sobre 'Torn' (3.06) que "this season freakin' rocks"⁵⁰³ y su entusiasmo no hacía sino aumentar tras la emisión de 'A Measure of Salvation' (3.07), sobre la que escribía,

"Lest you forget Gaius Baltar is the creepiest motherfracker ever written, though, he spends the entire episode getting off in a sex-type way with Chip Six in the middle of - - and spurred on by -- the torture itself. And then I think he fools Three into thinking he, or she, or both of them, are God. It's a whole God-sex-torture-threesome-projection-crazy thing, as we've come to expect from the basestar storyline. Which is either awesome or horrible, depending where you stand, but I say: "Bring on the God and sex and torture! Bring on the threesomes, with robots both incarnate and imaginary! This is the best season ever!"⁵⁰⁴

Pero apenas unos capítulos más adelante, su fervor disminuye estrepitosamente con 'A Day in the Life' (3.15).

⁵⁰¹ Primer nivel (continuidad fuerte o 'Series Arc'), segundo nivel (continuidad intermedia o 'Episodic Arc') y tercer nivel (continuidad nula o 'Stand-Alone Arc').

⁵⁰² Ron D. Moore identifica en sus podcast como episodios independientes o stand-alone a 'Black Market' (2.14), 'Hero' (3.08), 'The Woman King' (3.14), 'A Day in the Life' (3.15) y 'Dirty Hands' (3.16).

⁵⁰³ Disponible en <http://www.televisionwithoutpity.com/show/battlestar_galactica/torn_1.php>.

⁵⁰⁴ Disponible en <http://www.televisionwithoutpity.com/show/battlestar_galactica/a_measure_of_salvation_2.php>.

“The long, boring, pointless back half of another disconnected, once-promising season limps painfully forward, exhausting and embarrassing by turns, holding out the trial of Baltar like it's the fucking second coming when really it seems likely to be just as boring as this episode right here, and yet never arriving there”.⁵⁰⁵

Lo que se evidencia con estas críticas es precisamente esa desconexión que episodios como ‘A Day in the Life’ tienen con el resto de la serie. Uno podría argumentar, también, que la mala recepción de este tipo de episodios se deba al hecho, por ejemplo, de que los Cylon no jueguen ningún rol en la trama y por lo tanto se está dejando de lado una de las premisas básicas de la serie, que es la lucha contra los Cylon. Posiblemente, y en el caso concreto de la tercera temporada, tenga más que ver con el hecho de que en ésta coincidieran tres de estos episodios y que además lo hicieran de forma seguida.⁵⁰⁶ No obstante, uno no debe caer en el error de valorar negativamente este tipo de episodios y tampoco se debe condenar a la totalidad de la serie por incluirlos dentro de su compleja narración. De hecho, en ocasiones puede ser hasta necesario incluir episodios como estos para que el espectador pueda descansar del ritmo frenético con el que avanza *Battlestar Galactica*.

La clave está, entonces, y como se introducía al principio de este capítulo, en realizar episodios independientes que no estén completamente aislados de la narración global de la serie o que, al menos, no se perciban como tal. Los dos episodios que aquí se van a tomar en consideración presentan tramas autoconclusivas, pero donde ‘Black Market’⁵⁰⁷ se queda tan sólo en eso, ‘Dirty Hands’⁵⁰⁸ se camufla con el resto de la serie, algo que consigue, como se mostrará a continuación, gracias a que emplea muy sutilmente algunos mecanismos de continuidad como aludir a tramas anteriores, establecer conexiones con otros episodios y no

⁵⁰⁵ Disponible en <http://www.televisionwithoutpity.com/show/battlestar_galactica/a_day_in_the_life.php>

⁵⁰⁶ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 2 – ‘Black Market’ (2x14). “I think one of the problems is the difference between, frankly, the difference between a thirteen episode and a twenty episode season, is that it's harder to maintain the same level of quality on every single episode. But when you have thirteen, there's just more of an opportunity to make each one a gem. And I think we were able to do that the first season. [...] That said, there's no excuse. Twenty, or twenty-two, I mean, we did twenty-six at Star Trek, when I was there. That's what the job is. That's what they pay you for. That's what you're here to do. Is to deliver every episode. To make every episode work. To make every episode a winner. To satisfy the audience every single week”.

⁵⁰⁷ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 2 – ‘Black Market’ (2.14). “We're going to be talking about an episode that I don't particularly like and discussing maybe the reasons why it doesn't work and the problems that I think are inherent in this particular episode. I think I should also make it clear from the outset that the criticisms and implied criticisms of this episode really should not be laid at the doorstep of the production team, or the cast, or crew, or the writing staff, or anybody else. It's really my responsibility as head writer and one of the executive producers”.

⁵⁰⁸ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 3 – ‘Dirty Hands’ (3.16). “This episode I like, and I'm actually quite fond of”.

salirse del tono establecido por la serie, manteniendo el equilibrio entre lo estrictamente episódico y lo serial.

Lo primero que se debe tener en cuenta es el importante papel que desempeñan los personajes como elementos de continuidad, pues al aparecer regularmente a lo largo de la serie, se establece un mecanismo de repetición susceptible de ser extendido a los episodios independientes. ‘Dirty Hands’ se abre en el hangar de Galáctica con imágenes de gente conocida, Seelix, Figurski o Cally; puede que uno no conozca sus nombres de pila, pero lo que sí sabe es que son los mecánicos de la nave, los aprietatuercas o chusqueros. La escena es muy sencilla, la cámara simplemente se mueve entre ellos mientras trabajan, mostrando un sector de Galáctica que nunca antes había recibido una atención especial a pesar de la importante labor que realizan en la flota, realmente el espectador se siente entre su familia. ‘Black Market’, en cambio, empieza en un escenario completamente desconocido para el espectador, un bar, en el que es cierto que está Lee, pero rodeado de caras desconocidas. Y lejos de ofrecer alguna explicación, en la siguiente escena Lee se despierta en la cama de una mujer también desconocida que no es ni Kara ni Dee.

El problema, aquí, no está en introducir personajes a los que jamás se había aludido antes y que no volverán a aparecer nunca más, sino en cómo se introducen, qué papel juegan en la trama de ese episodio y qué relación establecen con el resto de personajes. Así, en ‘Black Market’ se conoce a Phelan, quien maneja todos los negocios sucios del mercado negro y quien ha ordenado asesinar al comandante Fisk. Y todo en él apunta al prototipo del capo de la mafia. Lo primero que se le oye decir mientras Lee le apunta con una pistola es que no le va a disparar “porque no eres como yo”, viste un traje elegante, fuma puros, es calvo, sus secuaces matan con un gadget escondido en un reloj y dejan una moneda en la boca de sus víctimas, y no, no es el Kingpin de la versión cinematográfica de *Daredevil*, pero se le parece escandalosamente. Y es que a diferencia de lo que sucede con el resto de personajes de *Battlestar Galactica*, a Phelan sí se le puede poner la etiqueta de ‘el malo’, pues realmente el episodio no ofrece otra herramienta con la que describirlo.

Por su parte, ‘Dirty Hands’ también presenta a un nuevo personaje, Xeno Fenner, el jefe de la nave refinería de tylium; pero lo hace de una forma indirecta. Antes de que aparezca en pantalla, y a raíz de una conversación entre el almirante Adama y la presidenta Roslin, se menciona su nombre, “¿cómo se llama?... Ah, sí, Xeno Fenner”, pregunta y se contesta a sí misma Roslin. Así, cuando más adelante el personaje hace su aparición, el espectador tiene la sensación de no ser el único que acaba de conocerlo. Xeno, junto a los otros nuevos

personajes de este episodio, Cabott, Milo y Danny, aparece casi como elemento de atrezzo, es decir, realmente tienen un objetivo dentro de la trama, pero sin duda, ésta es mucho más importante que ellos y, además, el peso de la narración está mucho más en el jefe Tyrol como defensor de los derechos del trabajador que en las caras nuevas. Por el contrario, el personaje de Phelan en 'Black Market', junto con los otros nuevos, la prostituta a la que está viendo Lee, Shevon, y la novia a la que abandonó tras saber que estaba embarazada, Gianne, cargan con la mayor parte del peso de la trama, haciendo que las caras conocidas y que podrían aportar alguna noción de continuidad, como Roslin, Baltar o Tigh, queden eclipsadas.

Otro mecanismo para establecer continuidad del que se ayuda 'Dirty Hands' y que 'Black Market' desaprovecha en su mayor medida, es la posibilidad de establecer lazos con tramas pasadas o aludir a sucesos concretos. Se debe remarcar aquí, que esta característica no se refiere a continuar, en el sentido de expandir, tramas en sí mismas, porque de hacerlo, estos episodios ya no se considerarían independientes; de lo que se trata más bien es de crear la sensación de continuidad en el espectador. Por ejemplo, de las tres historias que se exploran a lo largo de 'Black Market', el mercado negro, la relación de Lee con Shevon la prostituta y la relación con su antigua novia Gianne, ninguna se había mencionado con anterioridad y, como se comentará más adelante, tampoco se hará en el futuro.

Tómese, por un momento, la que funciona como trama principal en este episodio, el mercado negro. Debido a la escasez de suministros, como relata la presidenta Roslin, mucha gente se ha visto forzada a conseguir alimentos y otros productos de esta forma. Y esta sin duda es una acción lícita en el contexto de una civilización que intenta sobrevivir en el espacio; el problema es que en los episodios anteriores no se había desarrollado lo suficiente, por no decir nada, cómo funciona la economía de la flota en general en comparación a lo mucho que se ha tratado la política ('Bastille Day' 1.03 o 'Colonial Day', 1.11). A estas alturas de la serie, uno sabe que hay una presidenta y un vicepresidente, que habrá elecciones al final de su mandato o que hay representación política a través del Quórum de los Doce; en cambio, no se sabe si la gente cobra por hacer su trabajo, si se les da pagarés o si el trueque es el sistema de compra-venta adquirido. El problema está, también, en hacer que una de las grandes sorpresas, supuestamente, del episodio sea el descubrir que existe un mercado negro.⁵⁰⁹ Realmente, y aunque el espectador no se lo haya planteado directamente, éste es consciente que algún tipo de economía sumergida existe entre la flota, ¿cómo iba, sino, a

⁵⁰⁹ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 2 – 'Black Market' (2.14).

conseguir el Dr. Cottle sus cigarrillos? El peso de la narración, entonces, debería estar en la corrupción de este sistema y en la gente que, como Phelan, quiera enriquecerse por encima del resto; pero a lo largo del episodio esta cuestión pierde importancia a favor de la casi vendetta personal de Lee por abolir la prostitución.

‘Dirty Hands’, por su lado, sí establece conexiones con otros elementos de la serie. En primer lugar, el concepto de la desigualdad de clase ya se había establecido con anterioridad, al apuntar que algunas Colonias se consideran superiores a otras –Gemenon y Sagittaron se consideran Colonias pobres (‘Scattered’, 2.02 y ‘Bastille Day’, 3.01) mientras Caprica es una Colonia rica (‘Epiphanies’, 2.13)-. Asimismo, en este episodio se ve al jefe Tyrol como un líder obrero, conectando con su rol al mando del sindicato en Nueva Caprica –‘Lay Down Your Burdens’ (2.20) donde, por cierto, también convoca una huelga. Así, y a diferencia de lo que sucede con la trama del mercado negro, el tema de los derechos laborales en la flota no surge de un episodio para el otro, sino que es algo que el espectador percibe como natural y ya conocido. También ayuda, no obstante, que otra de las tramas del episodio, Baltar y su papel como líder intelectual de la clase obrera, sí esté en continuidad, pues desde el episodio ‘Rapture’ (3.12), Baltar está encerrado en su celda y allí sigue.

En segundo lugar, muchas escenas en ‘Dirty Hands’ aluden directamente a otros momentos de *Battlestar Galactica*. La escena en que Laura Roslin interroga a Baltar en prisión para extraerle los textos que escribe de contrabando, lleva al espectador hasta ‘Occupation/Precipice’ (3.01/3.02), donde él interroga a Laura para pedirle que detenga los ataques suicidas. Más adelante, en plena negociación entre Tyrol, Adama y Roslin para conseguir que los trabajadores de la refinería de tylium vuelvan al trabajo, la presidenta afirma que “la extorsión no es ningún método aceptable de protesta”, que se puede conectar a Roslin y la huelga de maestros que ella evita antes del ataque a las Colonias al prometer que sus reivindicaciones serán escuchadas (‘Epiphanies’, 2.13) y a su oposición a negociar con terroristas tras el amotinamiento de los prisioneros dirigidos por Tom Zarek (‘Bastille Day’, 1.03). Y al final, la discusión que mantienen el comandante Adama y el jefe Tyrol a raíz de que los mecánicos de Galáctica se hayan sumado a la huelga que éste último ha convocado, Adama le recuerda que “si cree que las normas son optativas, esta nave sucumbirá, al igual que su hijo”, un discurso muy parecido al que Adama recita en ‘Unfinished Business’ (3.09) tras su combate con Tyrol en el ring, precisamente, en el que reconoce que al haberse relajado durante la llegada a Nueva Caprica y al permitir que muchos de sus oficiales se asentaran en el planeta, hizo que la llegada de los Cylon y la consecuente Ocupación les cogiera desprevenidos.

Como se comentaba más arriba, es crucial que la trama principal de los episodios stand-alone no sea demasiado cerrada, esto es, que no sólo mantengan algún tipo de conexión con otros elementos narrativos de la serie, sino que además ésta se entrelace con el resto de tramas propias del episodio. En ‘Dirty Hands’, la trama de los obreros se conecta desde el principio con las otras dos historias importantes del episodio. Por un lado, y ya en la secuencia inicial, mientras los mecánicos trabajan en el hangar, la imagen muestra durante un instante una copia del libro que Baltar está escribiendo y que es un llamamiento a la lucha de clases; y por otro, cuando el raptor choca contra el Colonial One, a consecuencia del tylium defectuoso, la presidenta entra a formar parte de la trama principal. Y a lo largo del episodio, todos estos elementos se irán tejiendo conjuntamente y será difícil separar una historia de otra.

En ‘Black Market’, por el contrario, las tramas principales están fuertemente ligadas a Lee, desde sus esfuerzos para acabar con el mafioso Phelan a la relación que mantiene con la prostituta Shevon y la que mantuvo con su novia Gianne, tres conflictos que, además de plantearse por primera vez en este episodio, desperdician las oportunidades de conectarse a elementos de continuidad. Por ejemplo, tanto Baltar como Roslin están relacionados de algún modo con el mercado negro, mientras él acepta los puros de contrabando que el comandante Fisk le regala, ella defiende la abolición de ese sistema; pero su implicación en la trama no se llega a desarrollar más allá de estas implicaciones, tal y como pasa con la más que interesante pero descartada línea argumental sobre la participación de la mujer del coronel Tigh en el mercado negro. El resultado final son tramas demasiado aisladas en ‘Black Market’, mientras que en ‘Dirty Hands’ las diferentes historias se interconectan.

Finalmente, y algo muy importante también, es ver hasta qué punto la totalidad de estos dos episodios sirven a la narración global de *Battlestar Galactica*. De nuevo, ‘Black Market’ desaprovecha algunas oportunidades narrativas que, ciertamente, podrían ser interesantes. Con la excusa del mercado negro, se plantean temas controvertidos como la prostitución infantil, pero a parte de ser una revelación hasta cierto punto chocante dentro del episodio, no tiene repercusión más allá de éste. Del mismo modo, Lee pide a la presidenta Roslin que le permita encargarse del mercado negro porque “conozco nombres, conozco caras, sé dónde están, podremos manejar la situación”, pero en ningún momento de la serie volverán a salir ni esos nombres, ni esas caras, y tampoco el mercado negro; del mismo modo

que tampoco se vuelve a aludir a la prostituta por la que casi pierde la vida o a la novia que dejó embarazada y de la que se desentendió.

En ‘Dirty Hands’, no obstante, sí se introducen cuestiones que la serie retomará más adelante o, más bien dicho, gracias a los sucesos narrados en este episodio, el espectador tendrá una información que le será útil de cara a tramas futuras. Por ejemplo, en ‘Crossroads I’ (3.19) Seelix, la que antes fuera mecánico de la nave, está completando su programa de vuelo, al igual que también lo está haciendo Samuel T. Anders, y la explicación de cómo pueden una mecánico y un exjugador de pyramid convertirse en pilotos de combate, está en ‘Dirty Hands’, donde se establece que a partir de ese momento los puestos de trabajo no serán hereditarios favoreciendo la movilidad laboral.

A lo largo de este capítulo, se ha mostrado como los episodios independientes o stand-alone no deben considerarse como ‘malos’ episodios por no formar parte de la trama serial más fuerte de *Battlestar Galactica*. No obstante, es importante que establezcan lazos con el resto de la serie para que el espectador no los perciba como aislados y, por lo tanto, los tache erróneamente de innecesarios. Para que esto no suceda, los episodios stand-alone deben mantener el equilibrio entre su contenido estrictamente episódico y los mecanismos de serialidad, haciendo que la trama episódica no sea demasiado cerrada en ella misma y que permita hacer conexiones con situaciones o elementos concretos del pasado de la serie. Ciertamente, los episodios independientes permiten desarrollar más los personajes y/o establecer una base para tramas que se retomarán en el futuro. Cuando esto sucede, el resultado son episodios independientes que reciben una mejor acogida, como ‘Dirty Hands’ y no episodios que se quedan aislados en la narración global de *Battlestar Galactica*, como ‘Black Market’. Ron D. Moore expresa muy bien esta realidad al declarar que,

“I am proud of this episode [‘Dirty Hands’]. I think that in some ways it's a- it's another standalone that doesn't have a lot to do with the overarching mythos of the show [...] But I think it addresses important issues. I think it delves into the life of the Fleet in a way that few other episodes have. I think that it gives you an insight into the uniqueness of their situations. And I like what it says. I believe in what it says, and I'm proud of this episode. I think that this when the season got up- back on track”⁵¹⁰

⁵¹⁰ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on *Battlestar Galactica* Season 3 – ‘Dirty Hands’ (3.16).

13. NARRACIÓN TRANSMEDIÁTICA

Relatos que se extienden más allá de las estrellas

"You have a room full of Cylon that can't wait to hear the next chapter of their lifestory. I think they are hoping for a musical."

Kara 'Starbuck' Thrace

Battlestar Galactica es un producto totalmente transmediático. A medias. Pues como se apuntaba al finalizar el capítulo sexto, en el que se abordaba la realidad de la narración transmediática, en torno a este tipo de proyectos suelen aparecer textos complementarios que no se integran o no son reconocidos como parte del relato principal. No obstante, y como se mostrará a lo largo del presente capítulo, las limitaciones transmediáticas de *Battlestar Galactica*, y por extensión de otros proyectos, ponen en evidencia la necesidad de pensar en un modelo transmediático, podría decirse, alternativo, en el que tuvieran cabida tanto los textos oficiales como los oficiosos. Así, en primer lugar, se recuperarán las características del modelo de narración transmediática que ya se adelantaban en el capítulo sexto en el caso concreto de *Battlestar Galactica*, para ver cómo mejora, empeora, entorpece o modifica la estructura narrativa interna de *Battlestar Galactica*, para pasar, en segundo lugar, a señalar aquellos aspectos en los que el modelo no acaba de encajar.⁵¹¹

⁵¹¹ Se retoma aquí el compendio de características ya presentados en el sexto capítulo.

1. Ningún medio está por encima de otro. Tanto el cómic como la película que narran diferentes relatos de una misma historia, deben tener el mismo valor en cuanto al peso que tienen dentro del producto transmediático completo y no establecer relaciones jerárquicas. En *Battlestar Galactica* las dos películas producidas hasta el momento se sitúan al mismo nivel que la serie pues en ambas se narran sucesos que son sumamente importantes para desentrañar la historia de los supervivientes de las Doce Colonias y los Cylon. Pero, ¿cómo situamos a los cómics? Todas las publicaciones siguen las normas del mundo creado por Moore, pero éste no las integra en la serie.

2. La narración transmediática es más completa cuando un único creador o unidad creativa son los responsables del proyecto. La idea es que el creador o creadores ya no son los responsables de crear una película, serie o videojuego, sino que estos deben crear una experiencia lo suficientemente amplia y completa para que artistas de otros medios puedan crear unos relatos acorde con el proyecto. Así, Moore ha reimaginado el mundo de *Battlestar Galactica* a partir del cual ha sido posible crear películas, una serie a modo de precuela y varios webisodes. No obstante, la colaboración de Moore con los creadores del cómic es más limitada, pues no va más allá de dar el visto bueno a unas historias que siguen las normas del mundo pero que no forman parte del canon. Pero, ¿si ambos medios parten de la misma base no pueden entenderse los cómics como una línea argumental alternativa igualmente válida?

3. Cada relato presentado en un medio diferente debe ser autoconclusivo. Cada entrada – cómic, novelas, películas, videojuegos...- a una narración transmediática debe ser suficientemente accesible en sus propios términos para permitir su consumo independiente, por lo que no sería necesario ver una película para disfrutar de una serie, aunque de hacerlo la experiencia sería más completa, dado que cada producto aporta nueva información. En este sentido, los cómics de *Battlestar Galactica* son completamente independientes al narrar acciones que acaban en las mismas páginas. Las películas, por su parte, también presentan una estructura cerrada en cuanto a que tienen un planteamiento, nudo y desenlace, ¿pero son igualmente comprensibles para alguien que no ha experimentado la serie con anterioridad?

4. La narración transmediática crea un mundo de ficción complejo que puede sostener una gran diversidad de personajes y una amplia variedad de tramas. Las prioridades han cambiado en el mundo de la ficción, al principio se vendían historias, porque con una buena historia se tenía una película; después, con la moda de las secuelas, se vendía un personaje

porque con un buen personaje se podían crear diferentes historias; ahora, se vende un mundo, porque un mundo soporta diferentes personajes e historias a través de diferentes medios.⁵¹² En este sentido ha adquirido importancia el concepto de ‘overdesign’⁵¹³ o hiperdiseño, o lo que es lo mismo, cuidar hasta el último detalle del diseño de producción y la dirección de arte, todo ello para conseguir dar más texturas al universo que sustentará a los distintos textos. El espectador aventajado de *Battlestar Galactica* puede conocer la historia de las 12 Colonias remontándose hasta 50 años antes de los sucesos de la serie, entiende bajo qué principios físicos funciona el FTL de las naves espaciales o conoce el reglamento de un partido de pyramid.

5. Consumo / control enciclopédico. Tanto por parte de los creadores (necesidad de justificar las normas de un mundo complejo) como del público (necesidad de poder abarcar toda la información posible al respecto de ese mundo). Esta idea está regida por el concepto de ‘inteligencia colectiva’ por el que la producción y circulación de conocimiento se establece en el seno de una red social determinada. En relación a la expansión de contenidos, la idea es que uno sólo ya no puede saber todo sobre un mundo ficticio en concreto, por lo que se crean estas redes sociales de discusión. El consumidor de *Battlestar Galactica* debe microcontrolar hasta el último retazo de información revelada en cualquier medio. Por ejemplo, ‘Battlestarwiki.org’ es una página web estructurada al estilo de Wikipedia donde uno puede encontrar hasta el último detalle, sin exagerar, sobre el proyecto y cualquier cosa relacionada con él. Y, como en Wikipedia, cualquier usuario puede aportar contenido nuevo.

6. Los diferentes relatos funcionan como activadores textuales. Un mundo bien construido facilita e invita, por un lado, a crear textos de producción fan (desde fanfictions a líneas temporales), y por otro, a consumir relatos oficiales en otros medios. Cuando finalizó la segunda temporada de *Battlestar Galactica*, el consumidor se lanzó a la web a crear fanfics que explicasen lo sucedido durante el ‘un año después’ y a ver los webisodes *The Resistance*.

7. Cada relato debe expandir el mundo. Ya sea arrojando más luz sobre los personajes y sus motivaciones, revelando nuevos aspectos del funcionamiento del mundo ficticio, dando un mayor sentido de realismo a la ficción, ampliando la cronología presentando materiales que

⁵¹² JENKINS, H. “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 12 de diciembre de 2009.

⁵¹³ JOHNSON, D. Citado en JENKINS, H. “The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell”. *Op. cit.*

rellenen huecos temporales o centrándose en personajes secundarios. Los webisodes *The Face of the Enemy* se centran en Felix Gaeta, un personaje secundario con puntuales momentos de protagonismo, ampliando nuestro conocimiento sobre el personaje que, en futuros episodios, iba a adquirir un papel crucial en la narración. Así, cada webisode aporta más background, explora sus motivaciones y apunta hacia posibles tramas futuras.

8. La expansión abre nuevas líneas argumentales. Proseguir un relato en diferentes medios no implica ir cerrando las tramas sino todo lo contrario, las historias que se crean en otros medios suelen responder a muchas preguntas que uno podía haberse planteado anteriormente, pero la experiencia transmediática es aún mayor cuando estos nuevos textos plantean más incógnitas. Así, *Battlestar Galactica: Razor* explica, por fin, lo sucedido verdaderamente a bordo de la Pegasus antes de encontrarse con la Galactica, no obstante, el consumidor no puede evitar preguntarse ¿qué le sucedió a la hermana de Cain cuando desapareció durante la Primera Guerra Cylon? o ¿llevará Kara Thrace a la humanidad a su destrucción?

9. Cada relato es un punto de entrada al mundo. Así, uno puede adentrarse al universo que es *Battlestar Galactica* a través de la serie o los cómics o las películas y a partir de allí consumir el resto de relatos.

10. Los relatos deben formar una experiencia unificada y coordinada. Esto está muy relacionado con la idea de canon, es decir, los diferentes textos deben ser parte de un relato único y más amplio. No obstante la idea de ‘unificados’ implica que se retroalimentan, pero los cómics de *Battlestar Galactica* narran sucesos que después son obviados en la serie.

11. Los diferentes relatos deben mantener el tono del universo. Esto está relacionado con la idea de unidad, no tiene sentido que una serie como *Battlestar Galactica*, con un componente dramático tan elevado, cree una película de carácter cómico. Así, aunque es cierto que tanto la serie como las películas y los webisodes mantienen el tono, los cómics poseen un carácter fantástico aún mayor.

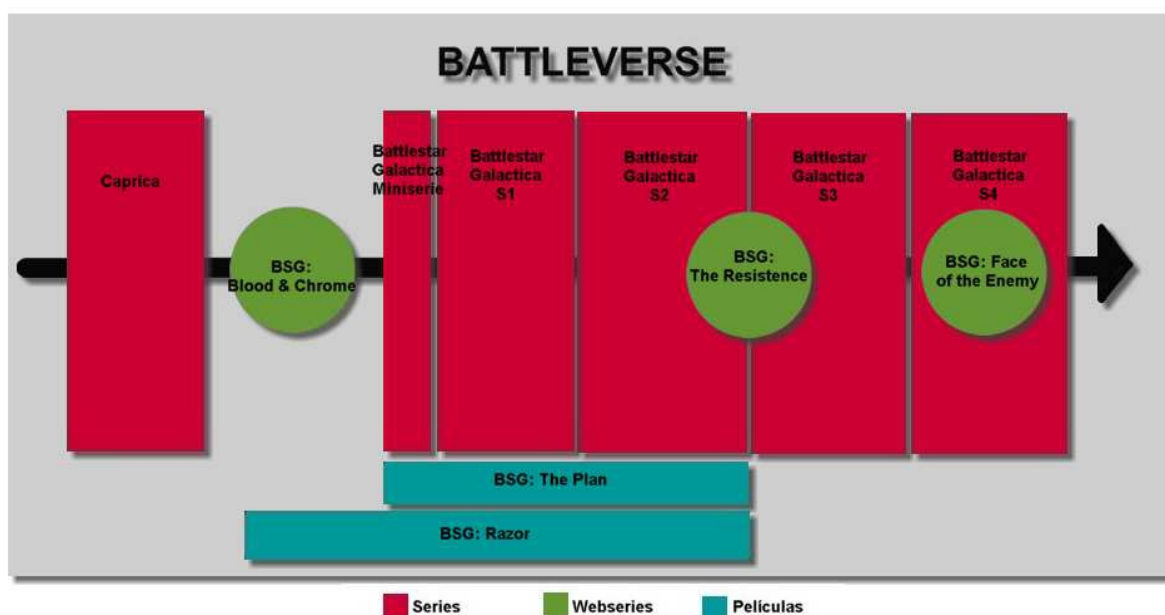
12. La narración transmediática usa técnicas que facilitan la expansión. Una de las más comunes es la ‘negative capability’⁵¹⁴ o capacidad para crear referencias (a gente, lugares,

⁵¹⁴ JENKINS, H. “Gender and Fan Studies (Round Five, Part One): Geoffrey Long and Catherine Tosenberger”, *Op. cit.*, “[...] In a narrative context, ‘negative capability’ can mean the reference to characters, events, or places

sucesos...) externas al universo en cuestión, dando así la sensación de que hay algo más grande que se escapa a nuestro conocimiento. Otra herramienta son los códigos hermenéuticos, aquellos elementos (culturales, cronológicos, geológicos, ambientales u ontológicos) de una narración que invitan al consumidor a rellenar los huecos establecidos por medio de la capacidad negativa. Y las ‘migratory cues’ o señales migratorias son aquellas semillas que se plantan en un medio determinado y que nos llevan a encontrar respuestas en otro.

13. La narración transmediática se diseña de antemano. El creador de un mundo debe tener en cuenta en qué medio se consumirá cada parte del relato para poder aprovechar al máximo las características de cada medio. Pero cuando Ron D. Moore creó la serie *Battlestar Galactica* no tenía ningún plan para ampliar su mundo más allá de la pantalla de televisión.

FIGURA 11. Conexión de los diferentes textos narrativos que forman el Battleverse



Fuente: Elaboración propia.

that exist outside of the story, and rely on the imaginations of the audience to fill in the gaps until the author can return to those 'seeds' for later extensions. Examples of this include the Clone Wars, the Old Republic, and the fall of the Jedi in the original *Star Wars* trilogy: although Lucas only made passing references to these events, they took root in the minds of fans and created a rich mythology for hundreds of comics, books, games, TV shows, toys, and so on to explore until Lucas returned to tell their story in the prequels.”

Estas trece características ciertamente definen a la perfección la narración transmediática a la que Jenkins se refiere; no obstante, y como se ha ido remarcando en la lista, muchas de ellas no se amoldan al caso de *Battlestar Galactica* en su totalidad, sí lo harían si se tuviesen en cuenta únicamente las series, películas y webisodes, dejando de lado el resto de extensiones narrativas como se muestra en la Figura 11. Lo que cabe preguntarse aquí es, qué tienen de especial los cómics como para que se deban tener en cuenta en la narración principal de la serie. Y la respuesta son las muchas publicaciones que han salido a la venta desde que se estrenara la versión reimaginada de la serie, el complejo entramado narrativo que plantean sus relatos y su esfuerzo por establecer conexiones con los textos principales.

En 2006 Dynamite Entertainment empieza a publicar las ocho series de cómics hasta ahora lanzadas, 'BSG: Re-imagined Series', 'BSG: Zarek', 'BSG: Season Zero', 'BSG: Pegasus', 'BSG: Origins', 'BSG: Ghosts', 'BSG: Cylon War' y 'BSG: The Final Five'. Entre los artistas que han trabajado en las diferentes colecciones, destacan nombres conocidos para los asiduos del sector como Greg Pak ('Iron Man'), Brandon Jerwa ('G.I. Joe'), Jonathan Lau ('Green Hornet') o Joshua Ortega ('Dark X-Men'), entre otros. Y aunque, es cierto que estas publicaciones exploran cuestiones que se alejarían un poco de las líneas argumentales establecidas por la serie a favor de relatos donde la ciencia-ficción es más evidente, todos los cómics siguen las normas del universo creado por Moore, intentan seguir la cronología preestablecida y no sacan de contexto a los personajes. Así, por ejemplo, 'BSG: Re-imagined Series' presenta una nota en la contraportada anunciando que "los eventos de este cómic tienen lugar después del retorno de Kobol en el episodio 'Home' (2.07) y antes de la llegada de la Pegasus en 'Resurrection Ship' (2.11). Mientras 'BSG: Season Zero' se sitúa dos años antes de los acontecimientos de la miniserie y narra la primera misión de Adama al mando de la Galáctica. Y 'BSG: Pegasus' se centra en la Almirante Cain y su tripulación antes de los ataques a las Doce Colonias.

Es por ello que, para integrar a los cómics en el relato global de *Battlestar Galactica*, es necesario reinterpretar los conceptos de canon y narración cohesionada, no haciendo que estos queden invalidados sino más bien creando una nueva acepción. Obviamente uno espera que las series y películas de *Battlestar Galactica* sigan un canon, pero actualmente las necesidades de la audiencia por consumir nuevos productos son tan altas, que uno puede aceptar la aparición de un nuevo canon dentro del canon establecido, siempre y cuando se respeten las normas del mundo. Así, aunque los medios principales (series, películas,

webisodes) no reconozcan plenamente las extensiones realizadas en otros medios (cómic), las conexiones que se establecen entre ambos al compartir un mundo y una línea temporal común que las sitúa en un mismo marco contextual son demasiado importantes como para no tenerlas en cuenta en el modelo transmediático.

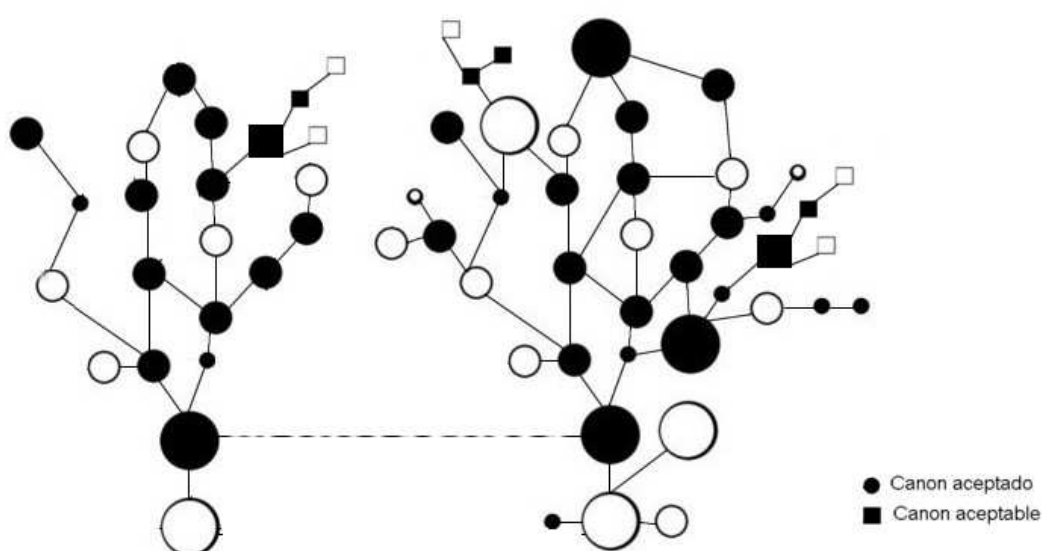
Battlestar Galactica entra en este juego que es la narración transmediática al crear contenidos en diferentes plataformas que expanden el mundo de la serie. No obstante, no todos los textos contribuyen a crear un único relato. Así, los cómic pertenecen al universo de *Battlestar Galactica* pero se alejan de la línea argumental que tomaría la serie, presentando nuevas posibilidades, líneas argumentales alternativas o paralelas, exageradas podría decirse, que en pantalla quedarían fuera de lugar, pero que encuentran su sitio en las páginas impresas, y todo ello sin saltarse el canon establecido por la serie. Moore ha creado un universo tan completo que otros artistas pueden explorar diferentes posibilidades dentro del mismo mundo, eso sí, estos productos secundarios (cómic) cuya narración no está asumida por el producto original (serie) deben respetar las normas de ese mundo lo suficiente como para que se establezca una conexión. Así, se puede entender el canon aceptable como el conjunto de reglas de un mundo de ficción sobre las que se sustentan relatos alternativos a los establecidos por el canon aceptado.

Es cierto que Jenkins ya ha apuntado ligeramente hacia esta idea, pero no llega a integrarla en su modelo de narración transmediática. El académico utiliza la noción de multiplicidad⁵¹⁵ para referirse a historias completamente desconectadas de los relatos originales, así, por ejemplo, éste sería el caso del por el momento inexistente ‘Starbuck y Apollo en la época victoriana’. Pero esto nada tiene que ver con la posibilidad de crear historias alternativas basadas en el mismo mundo de ficción. En lo que se debe hacer hincapié es en que esta idea de multiplicidad es diferente del modelo transmediático que aquí se propone, pues no se trata de crear universos paralelos que se rijan por sus propias normas y que, por consiguiente, se diferencien del producto original, sino que de lo que se trata es de crear relatos que podrían tener lugar en la narración principal, como sucede con los cómic de *Battlestar Galactica*. Sería como un camino que se bifurca y en el que uno debe elegir si ir por la derecha o por la izquierda, o donde incluso tiene la posibilidad de ir primero por la derecha para luego volver atrás e ir por la izquierda. Así, uno puede deleitarse con la segunda temporada de *Battlestar Galactica* mientras lee la serie de cómic *Reimagined Battlestar Galactica* que narra una posible trama que tendría lugar en esta misma línea temporal.

⁵¹⁵ JENKINS, H. “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”. *Op. cit.*

Teniendo todo esto en cuenta, aquí se propone el Modelo Aditivo de narración transmediática basado en las observaciones comentadas en los párrafos anteriores. Así, en este modelo se toma la noción de narración transmediática tal y como la entiende Jenkins y que sigue la idea de canon aceptado, todas aquellos textos extensivos reconocidos por el autor o autores del mundo narrativo, pero también se amplía al sumar el concepto de canon aceptable, todos aquellos textos que se han creado en sintonía con el universo pero que no están reconocidos.

FIGURA 12. Modelo Aditivo basado en la Estructura Narrativa Arbórea

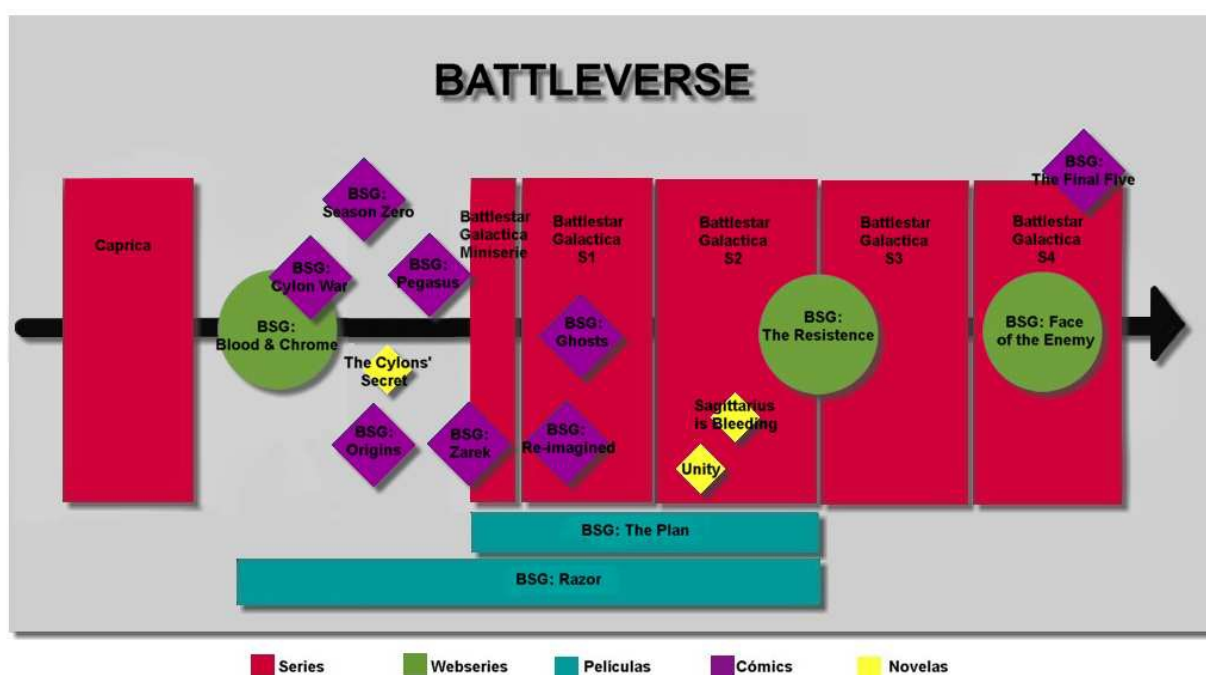


Fuente: Elaboración propia.

El modelo de la Figura 12 permite representar la compleja estructura narrativa de productos como *Battlestar Galactica* sin excluir a ninguna de las plataformas a través de las cuales se expande el relato. Así, cada estructura arbórea corresponde a los dos textos principales, la serie de Glen A. Larson y la de Ron D. Moore, que aparecen conectadas mediante una línea discontinua dada la relación que se establece entre ambas. Además, esta línea se encuentra en la parte inferior, ya que a partir de unas raíces comunes se han erguido dos relatos diferenciados. A partir de aquí, el modelo sigue los mismos principios que ya se presentaban en el capítulo anterior a propósito de la estructura narrativa de la serie. Cada círculo pintado representa un momento del relato del cuál el espectador tiene conocimiento, mientras que los que están sin pintar son aquellas posibilidades narrativas que, aún sabiendo que existen, la serie o ninguno de los otros medios han explorado todavía. La forma en la que

queda completo este modelo, no obstante, es al añadir esas nuevas ramas a partir de formas cuadradas y que, junto con el resto de la estructura, acaba de completar el Modelo Aditivo de narración transmediática. Esta distinción en las formas se hace para diferenciar la narración dentro del canon aceptado, las redondas –la precuela *Caprica*, las películas *Razor* y *The Plan* y las tres series de webisodos *The Resistance*, *The Face of the Enemy* y *Blood and Chrome*-, mientras que los cuadrados representan la narración del canon aceptable, aquellos textos que forman parte del universo de ficción pero que exploran líneas argumentales alternativas, como sucede en los cómics y las novelas. Así, aquí se han incluido los cómics y las novelas, aunque si fuera necesario también podrían incluirse videojuegos u otros productos relacionados. Lo importante de este modelo, no obstante, es la conexión que se establece entre ambas figuras o cánones, manifestando así su pertenencia a un mismo mundo. De este modo, si completamos el mapa del Battleverse que se presentaba en la Figura 11 con los textos pertenecientes al canon aceptable, la representación gráfica del Battleverse quedaría tal y como se muestra en la Figura 13.

FIGURA 13. Conexión de los diferentes textos narrativos que forman el Battleverse incluyendo los textos del canon aceptable



Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta lo discutido hasta ahora, queda claro como la estructura narrativa de *Battlestar Galactica* no está completa hasta que no se incluyen los textos aparecidos en otras plataformas y que expanden el relato, haciendo que entre en juego la narración

transmediática. No obstante, se ha evidenciado cómo este modelo no abarca la totalidad de la realidad narrativa de *Battlestar Galactica*, haciendo necesaria una reinterpretación del concepto de canon y creando dos acepciones del mismo, el aceptado y el aceptable.

Antes de pasar al análisis en profundidad de alguna de las extensiones narrativas de *Battlestar Galactica*, simplemente señalar algunas cuestiones que, a falta de espacio para desarrollarlas en profundidad, al menos deben tenerse muy en cuenta. En primer lugar, cabe preguntarse dónde establece el límite, si es que lo tiene, este tipo de narraciones. Es decir, ¿cuándo las experiencias transmediáticas son demasiado? Aquí, como en todo, la cuestión está en el equilibrio. Ciertamente, la virtud de muchas películas/series son las preguntas que dejan sin respuesta. Esto es lo que sucede con *Battlestar Galactica: The Plan*, ¿realmente se quería saber cuál era el plan de los Cylon? ¿No era más siniestro cuando se sabía menos de ellos? No obstante, es el espectador quien decide consumir estos textos, así que no se puede culpar a nadie por dar un exceso de información más que a las propias ansias de consumir contenidos de la audiencia. Además, *The Plan* formula más incógnitas de las que resuelve, por lo que tampoco hace falta que el público se ponga nervioso en exceso.

Y si algo necesita con urgencia una respuesta, es el papel que desempeñan las cadenas de televisión o los estudios ante narraciones de estas características. Los webisodes de *Battlestar Galactica*, por ejemplo, sólo fueron accesibles en su momento, oficialmente, para aquellos usuarios situados en los Estados Unidos.⁵¹⁶ Así, las comunidades fan internacionales vieron como se les negaba el acceso a contenidos nuevos, insultando a la inteligencia colectiva en una era de distribución digital y haciendo que muchos interesados optaran por el uso de sistemas de descarga ‘alternativos’.

Asimismo, se debe remarcar el peso que la música de Bear McCreary tiene en *Battlestar Galactica* y ya no sólo por las identificaciones que determinados temas hacen con personajes, relaciones entre personajes o tramas concretas, sino por la inclusión de la música como elemento narrativo al hacer que una melodía se convierta en las coordenadas que Kara utiliza para encontrar la Tierra o que una canción active a cuatro de los cinco últimos Cylon. ¿Hay aquí, quizás, un nuevo tipo de texto transmediático por explorar?

⁵¹⁶ TAMA. “Battlestar Galactica Webisodes and The Tyranny of Digital Distance”, en *BlogCritics*, 12 de septiembre de 2006.

PREVIOUSLY ON BSG...**NARRACIÓN EXTENDIDA EN *RAZOR*, *BLOOD & CHROME* Y LOS DYNAMITE COMICS**

Webisodes, minisodes, cómics, novelas, videojuegos, blogs, películas... como se ha ido indicando, cada vez más, las ficciones televisivas sitúan sus fronteras más allá de los límites de la pantalla para extender sus narraciones a otras plataformas. Y las razones para hacerlo son diversas. No obstante, para que esta situación ideal se produzca, se deben cumplir muchas condiciones, básicamente, relacionadas con la definición de productos transmediáticos y de estructura narrativa compleja, por ello, el siguiente análisis evidenciará cómo este tipo de relatos contruidos a partir de textos diferentes, cuando están bien contruidos, complementan la narración principal a la vez que la expanden, convirtiéndose, así, en textos legítimos y no sólo un simple mecanismo promocional, de la experiencia global en cuestión, en este caso, de *Battlestar Galactica*. Así, para responder a estas cuestiones, a continuación se interrogará a la película *Battlestar Galactica: Razor*, los minisodes *Battlestar Galactica: Blood & Chrome* y a los cómics publicados por la editorial Dynamite a partir del universo creado por Ron D. Moore; y se mostrará, también, cómo la plataforma en la que aparecen estos nuevos relatos no debería suponer una barrera para ofrecer experiencias placenteras que presenten la misma calidad. Para ello, se ha elaborado un cuestionario a partir de ocho preguntas fundamentadas en las consideraciones que los académicos Jason Mittell y Geoffrey A. Long⁵¹⁷ han sopesado en estudios relacionados y que servirán de guía a lo largo del análisis.

Interrogatorio A. *Battlestar Galactica: Razor* (SyFy, 2007)

- ¿Se respeta el tono establecido en el universo? Sí, pues aunque es cierto que la película se abre con un discurso algo filosófico de la almirante Cain, el resto de la narración sigue la misma estructura que un doble episodio de la serie, de hecho, hasta se incluye el mismo tipo de créditos iniciales. *Razor* reconfigura el escenario y lo hasta ahora establecido en la serie para hacer que la narración de la película se incluya dentro del relato global. Además, tanto el guionista, Michael Taylor, como el director, Félix Alcalá, son miembros habituales del equipo creativo de la serie, favoreciendo, aún más, esa experiencia unificada y coordinada.

⁵¹⁷ Mittell estudia el fenómeno de la complejidad narrativa en su texto “Narrative Complexity in Contemporary American Television”, mientras que Long explora los relatos transmediáticos en su tesis doctoral “Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company”.

- **¿Se mantiene el equilibrio entre lo episódico y lo serial?** Sí. Por un lado este relato actúa como un texto independiente al girar en torno a una trama –la Pegasus debe rescatar a los científicos que una nave Cylon ha hecho prisioneros- y un personaje –la teniente Kendra Shaw- nuevos y que concluyen dentro de los límites de la película. Por otro lado, el relato original de la película se entrelaza y complementa con tramas anteriormente establecidas en la serie, como es el caso de la historia de la almirante Cain y su comandancia en la Pegasus, del mismo modo que personajes habituales como Adama, Kara, Lee y Roslin, tienen un papel importante. Además, *Razor* hace alusiones directas a algunos episodios pasados de la serie como por ejemplo el discurso que Cain da a su flota para informar de los ataques Cylon a las Colonias, es muy parecido al que el almirante Adama ofrece a su tripulación en la miniserie. También, cuando Lee asciende a la teniente Shaw para que esta sea su SC, le dice, “en ese caso, mayor, no va bien uniformada” refiriéndose a sus galones de oficial, lo mismo que Kara dijo a la especialista Seelix antes de ascenderla en ‘Dirty Hands’ (3.16). La conexión más significativa es, no obstante, con ‘The Captain’s Hand’ (2.17), el episodio donde la presidenta insta una orden ejecutiva para ilegalizar el aborto, pues en una de las ocasiones las que Shaw escucha la radio, están retransmitiendo una noticia sobre la opinión de la flota tras tomar esta medida, lo que sitúa el relato en el marco temporal de este episodio en concreto.

- **¿La extensión responde a preguntas sin resolver por los otros textos?** Sí, como por ejemplo, ¿Qué sucedió verdaderamente con la flota civil de la Pegasus? ¿Cuántas naves civiles encontró? ¿Mató realmente la Almirante Cain a su SC por negarse a cumplir sus órdenes? ¿Cómo transcurrieron los primeros días de Lee como comandante de la Pegasus? o ¿De dónde salió la Cylon a la que Cain tortura en ‘Pegasus’ (2.10)?

- **¿La extensión presenta nuevas preguntas?** Sí, y muchas, pues tan sólo en los últimos minutos de la película, y a partir del discurso del Híbrido antes de que la nave explote, se generan un sinnúmero de cuestiones. “[...] Pronto habrá cuatro, gloriosos en su despertar, luchando contra el conocimiento de sus seres verdaderos [...] Y en el medio de la confusión él la encontrará [...] Enemigos ahora unidos como uno solo [...] Y el quinto, aún en la sombra, trepará hacia la luz, deseoso de redención que llegará solo con el llanto de un terrible sufrimiento [...] Pero con el tiempo, el pecado los consumirá [...] la agonía de uno rompiéndose en muchos [...] y luego, se unirán en la tierra prometida, reunidos en las alas de un ángel. No es un fin, sino un comienzo”. Tan sólo estos pocos minutos profetizan lo que sucederá en la cuarta temporada, aunque el espectador no sea consciente en este momento; y a

la vez hace que uno se replantee lo sucedido desde la segunda temporada al ser éste el momento en que tiene lugar la acción principal de la película. ¿Había algún indicio de que Tyrol, Sam, Tigh y Tory eran Cylon antes de su activación? ¿Se aliarán Cylon y hombres? ¿Llegarán los Cylon y los hombres juntos a la Tierra? ¿Ha vuelto Kara de la muerte y ahora es un ángel? ¿Si encontrar la Tierra no es un fin sino un comienzo, seguirá la serie más allá de este suceso? ¿Por qué conocía el Híbrido a Kendra Shaw? ¿Cuándo, porqué y quién decidió eliminar a los antiguos centuriones? ¿Qué quiere decir el Híbrido con que su existencia comenzará de nuevo, puede transvasarse? ¿Quedan aún en algún lugar de la galaxia más estrellas base como la que protegen los Guardianes? ¿Siguieron los Cylon con los experimentos con humanos después de la Primera Guerra? ¿Si el joven Bill Adama descubrió los experimentos que los Cylon habían llevado a cabo, por qué los gobiernos de las Colonias no hicieron nada al respecto? ¿Es este Híbrido el verdadero Dios?

- **¿La extensión expande la narración?** Sí. Cuando se conoce el interés amoroso de Cain, la Cylon infiltrada Gina Inviere, todas las escenas de ella como prisionera torturada a bordo de la Pegasus adquieren una nueva perspectiva. La mitología de la serie crece, sobre todo con lo relacionado a la religión de los Cylon y al papel del Híbrido a bordo de la nave que Shaw hará estallar. Se muestran los modelos de centuriones y raiders que combatieron en la Primera Guerra Cylon y se descubre que para conseguir los modelos Cylon sintéticos, experimentaron con humanos.

- **¿La expansión abre nuevas líneas argumentales?** Sí, aunque no todas se hayan explorado, como por ejemplo, la posibilidad de que existan más naves civiles Coloniales que sobrevivieran al ataque Cylon y que la Flota Colonial no haya encontrado o que pueda haber otras naves con centuriones Cylon antiguos protegiendo a otros híbridos. La que sí se utiliza, no obstante, es la posibilidad que se abre cuando el Híbrido confiesa a Kendra Shaw que “Kara Thrace es el heraldo de la muerte” y que “no deben seguirla”, pues en la cuarta temporada, el seguir o no a Kara a lo que ella dice ser el verdadero camino a la Tierra, será una de las líneas argumentales cruciales en los primeros seis episodios.

- **¿La extensión es canónica?** Sí, la narración principal es la de Lee Adama al frente de su primera misión como comandante de la Pegasus y los problemas que tiene con una de sus oficiales, Kendra Shaw; pero a la vez, y por medio de flashbacks, se explica lo sucedido en la Pegasus tras los ataques Cylon a las Colonias centrado sobre todo en Shaw y Cain; y por si no

fuera poco, se presenta un segundo grupo de flashbacks que se remontan a la Primera Guerra Cylon y el descubrimiento por un joven Bill Adama de los primeros experimentos Cylon para conseguir modelos humanos.

- **¿El relato complica la narración?** Sí y mucho. La película se estrena el 24 de noviembre de 2007, durante el parón entre la tercera y cuarta temporadas. Pero la trama principal –Lee tomando el mando de la nave Pegasus– se sitúa a finales de la segunda temporada, por lo tanto, se está pidiendo al espectador que se remonte una temporada atrás o dos años atrás, según el tiempo interno de la serie, ya que se debe tener en cuenta el salto temporal de un año de finales de la segunda temporada. Además, a lo largo de la película se presentan dos tipos de flashback, unos al momento del ataque Cylon a las Colonias, para explicar la historia de la Pegasus coincidiendo con el tiempo narrativo de la miniserie, y los otros cuarenta y un años atrás, para establecer la relación con la Primera Guerra Cylon, confiando en la capacidad del espectador para reconstruir el relato en su cabeza.

Interrogatorio B. *Battlestar Galactica: Blood & Chrome* (Machinima.com/SyFy, 2012)

- **¿Se respeta el tono establecido en el universo?** Sí, porque hasta el momento, *Blood & Chrome* funciona como uno de los muchos episodios dobles que se pudieron ver a lo largo de la serie principal o una de las películas que se producirían para televisión. Además, el equipo de producción responsable del proyecto son nombres ya conocidos para los seguidores de este mundo narrativo, David Eick, Michael Taylor, Bradley Thompson y David Weddle; y cada webisode ‘suena’ como cualquier otro episodio de *Battlestar Galactica* al contar con la música del compositor Bear McCreary –de hecho, con la primera aparición de la Galáctica se puede oír el reconocido “Colonial Anthem”. No obstante, es cierto que en este conjunto de webisodes se nota cierta recreación por los que hace a lo planos de naves en el espacio y batallas a base de complicadas acrobacias.

- **¿Se mantiene el equilibrio entre lo episódico y lo serial?** Sí, *Blood & Chrome* funciona como un relato independiente que explora uno de las muchas contiendas sucedidas durante la Guerra Cylon, unos cincuenta años del tiempo narrativo de la serie principal; no obstante, establece claras conexiones con *Battlestar Galactica* y el resto de sus expansiones, como que el protagonista sea un joven Bill Adama recién salido de la academia, se hace alusión a la Ha’la’tha, la organización criminal original de Tauron; y también aparece una forma adaptada

del visor de realidad virtual diseñado por Industrias Greystone, ambas alusiones directas a *Caprica*.

- **¿La extensión responde a preguntas sin resolver por los otros textos?** Sí, básicamente con todo lo que tiene que ver con Adama y el comienzo de su vida como militar; y en concreto, se desvela cómo consiguió el apodo de 'Husker', cortesía de su primer compañero de Raptor, Coker, quién no podía soportar su entusiasmo y parloteo juvenil, y sus formas algo toscas y rústicas. Además, y más importante, se vuelve a evidenciar, como ya se hiciera en *Razor*, que el alto mando militar de la flota Colonial tenía constancia de los experimentos que los Cylon realizaban con humanos ya desde la Primera Guerra Cylon para conseguir el primer modelo humanoide. Así quedaría explicado porqué William Adama, en la Miniserie, pareció no sorprenderse, al contrario que su segundo al mando Saul Tigh, al descubrir que los Cylon tienen apariencia humana, al encontrar al modelo conocido como Leoben escondido en la estación armamentística de Ragnar Anchorage.

- **¿La extensión presenta nuevas preguntas?** Sí, a tres niveles. Primero, ¿existen más Escuadrones Fantasma? pues si el gobierno colonial ya usó ese tipo de estrategias una vez, a raíz del ataque Cylon a las Colonias, podrían quedar otros escuadrones perdidos en el espacio y no saber nada de ellos. Segundo, ¿qué otras implicaciones tuvo Industrias Greystone en la guerra? Y tercero, ¿Tiene alguna relación la Dra. Beka Kelly, defensora del pensamiento Cylon, con la organización cuyo objetivo es acabar con el politeísmo, 'Soldiers of the One'?

- **¿La extensión expande la narración?** Sí, sobre todo en el ámbito de la Primera Guerra Cylon, un gran vacío narrativo en el resto de relatos de *Battlestar Galactica*, únicamente mencionada en la serie principal y vista de forma fugaz en los flashbacks incluidos en *Razor*. En *Blood & Chrome* también se amplía el conocimiento sobre los Centuriones (Cylon de aspecto robótico) al descubrir que cuando se les hiere éstos sienten dolor, y podemos ver por primera vez los largamente mencionados SIM(uladores) de vuelo, que como se puede ver en los primeros minutos de la serie, se trata de una recreación holográfica a gran escala con la que los pilotos pueden entrenarse desde la misma aula.

- **¿La expansión abre nuevas líneas argumentales?** Sí, lo hace en el momento en que se incluyen nuevos personajes con sus propias historias, sobre todo de la Doctora Beka Kelly quien parece tener la información necesaria para acabar con los Cylon de forma definitiva

pero que resultará ser una traidora convencida de que el único modo de acabar con la guerra es rindiéndose ante los Cylon, de los héroes de guerra que quedan establecidos en una breve escena, el capitán Deke Tornvald y el marine Ezra Barzel, de los que se nos dice han protagonizado hazañas muy valientes pero de las que no sabemos nada; y hasta el mismo Escuadrón Fantasma, un grupo de naves Coloniales reportadas como perdidas en combate y su tripulación dada por muerta pero que en realidad esperan escondidas en espacio enemigo para realizar un ataque sorpresa.

- **¿La extensión es canónica?** Sí, pues se sitúa como secuela de *Caprica*, donde se vería, en su último capítulo, nacer a William Adama, y precuela de *Battlestar Galactica* y, con Adama ya como comandante de la Galáctica. Concretamente, *Blood and Chrome* se sitúa diez años después de que empezara la Guerra Cylon y con Adama recién graduado de la academia aceptando su primera misión en la Galáctica.

- **¿El relato complica la narración?** Sí, sobre todo por lo que supone en la relación entre humanos y Cylon y el conocimiento que realmente podían tener uno de otros, pues si el gobierno Colonial parecía tener conocimiento de los experimentos que estos estaban realizando con humanos debemos cuestionar la validez del armisticio que acabaría con la Guerra.

Interrogatorio C. *BSG: Re-Imagined Series*, *BSG: Zarek*, *BSG: Season Zero*, *BSG: Pegasus*, *BSG: Origins*, *BSG: Ghosts*, *BSG: Cylon War*, *BSG: The Final Five* (Dynamite Comics, 2006-).

- **¿Se respeta el tono establecido en el universo?** Aunque estas publicaciones exploran cuestiones que se alejan un poco de las líneas argumentales tan cercanas a nuestra realidad establecida por la narración principal, se debe tener en cuenta que tales exageraciones de la realidad encajan perfectamente en las páginas de un cómic. Por tanto, la respuesta es afirmativa, dado que se utilizan las mismas normas narrativas y se sigue la mitología del universo, pero adaptándose a los códigos específicos de la plataforma en la que se sustentan estos nuevos relatos.

- **¿Se mantiene el equilibrio entre lo episódico y lo serial?** Sí, pues los cómics han intentado integrarse al máximo en el relato principal, aprovechando los vacíos narrativos y sin

contradecir, en el momento de su publicación, lo que en este se presentaba. Así, cada serie de cómics se centra en la narración de unos sucesos concretos, como los conflictos en Kobol que llevaron a la formación de las Doce Colonias ('BSG: Final Five'), que no sólo conectan con el relato principal mediante la cronología (cientos de años en este caso, previo al éxodo de las Doce Colonias) o los personajes (antepasados de Tigh, Baltar o Cavil), sino que además se producen referencias directas a momentos de la serie y en manos del lector/espectador estará el desentramarlos. Siguiendo con el mismo ejemplo, antes de que Pythia sea sacrificada, la autora de los Rollos Sagrados, transmite algunas de sus visiones, que consisten en una flota que se dirige al Sol de la Tierra y se ve a ella misma en un barco en medio de una tormenta, ambas escenas conectadas a la destrucción de la flota Colonial en 'Daybreak II' (4.20) y la aparente muerte de Kara Thrace en 'Maelstrom' (3.17).

- ¿La extensión responde a preguntas sin resolver por los otros textos? Sí, aunque se debe tener en cuenta que estas respuestas no están integradas en el canon aceptado y, por lo tanto, son sólo algunas de las muchas y posibles soluciones. Por ejemplo, conocemos qué estaba haciendo la Pegasus antes de llegar a los astilleros de la flota en Scorpion. Sabemos, también, cuál es la historia del Dr. Amorak quien, en '33' (1.01), intentó por todos los medios contactar con la Presidenta Roslin para informarla de un infiltrado Cylon en la flota, pero no pudo hacerlo dado que su nave, la Olympic Carrier, fue destruída.

- ¿La extensión presenta nuevas preguntas? Sí, de algún modo u otro, cada línea de cómics presenta interrogantes, algunos de los cuales obtienen respuesta y otros no -¿Qué es el Conflicto de la Colonia 13? ¿A qué muertos se refieren Los Rollos Sagrados cuando profetizan su retorno en una arca de fuego?-, que el espectador espera poder resolver no sólo dentro de los propios cómics sino que también espera poder encontrar alguna señal en la serie que le permita encontrar contenidos ocultos, como por ejemplo, ¿Hay alguna relación entre el grupo terrorista 'Protectores de la Tierra' con el grupo que tomó varios rehenes en la nave Cloud Nine en 'Sacrifice' (2.16)? ¿Había más Cylon infiltrados en la Pegasus además de la modelo Seis Gina Inviere?

- ¿La extensión expande la narración? Sí. Cada cómic, por un lado, plantea cuestiones relacionadas a la historia interna que se explica en ese número o colección determinados; y por otro, aporta nuevos datos sobre el mundo de ficción en su conjunto. Así, averiguamos que la colonia Sagittaron es rica en recursos naturales pero que tiene una influencia nula en el

resto de colonias y podemos indagar en el pasado de Tom Zareck llegando a comprender qué lo llevó a cometer los actos terroristas que lo metieron en prisión.

- **¿La expansión abre nuevas líneas argumentales?** Sí, puesto que cada publicación se cimienta en vacíos narrativos del relato principal, cada aportación del cómic plantea tramas que perfectamente podrían expandir el universo narrativo del relato principal si se integraran ambos cánones. Así, en la colección ‘BSG: Pegasus’, centrada en una misión al mando de la Almirante Cain anterior al ataque Cylon a las Colonias, se explora cómo poco a poco los Cylon humanoides se fueron infiltrando en la sociedad Colonial para ir preparando el ataque y se plantea la posibilidad de que los Cylon ya se hubieran dejado ver anteriormente a los ataques (Miniserie) del mismo modo que también se insinúa algo parecido en ‘Hero’ (3.08)

- **¿La extensión es canónica?** Todos los cómics siguen las normas del universo creado por Moore, intentan seguir la cronología preestablecida y no sacan de contexto a los personajes. Así, por ejemplo, ‘BSG: Re-imagined Series’ presenta una nota en la contraportada anunciando que “los eventos de este cómic tienen lugar después del retorno de Kobol en el episodio ‘Home’ (2.07) y antes de la llegada de la ‘Pegasus’ en ‘Resurrection Ship’ (2.11). ‘BSG: Season Zero’ se sitúa dos años antes de los acontecimientos de la miniserie y narra la primera misión de Adama al mando de la Galáctica. ‘BSG: Pegasus’ explica un episodio centrado en la Almirante Cain y su tripulación antes de los ataques a las 12 Colonias. ‘BSG: Origins’ explora los comienzos de varios personajes importantes como Gaius Baltar, William Adama, Kara ‘Starbuck’ Thrace y Karl ‘Helo’ Agathon. ‘BSG: Ghosts’ se centra en personajes nuevos que forman el Escuadrón Fantasma, un equipo de operaciones especiales que intenta sobrevivir tras el ataque a las Colonias. ‘BSG: Cylon War’ narra la historia de la Primera Guerra Cylon. Y ‘BSG: Final Five’ se remonta miles de años atrás, cuando Kobol aún formaba parte de las Colonias, para intentar explicar el origen de los cinco últimos Cylon. No obstante, no se debe olvidar que estas publicaciones forman parte del canon aceptable, por lo que siempre estará supeditado al canon aceptado. Así, por ejemplo, se deberá ver si la narración de ‘BSG: Cylon War’ coincide con el *Battlestar Galactica: Blood & Chrome*, pues de no hacerlo, el primer texto quedaría invalidado o reescrito por el segundo, ya que ambos se centran en unos mismos sucesos.

- **¿El relato complica la narración?** Sí, pues cada una de las extensiones narrativas se remonta a un tiempo, espacio y están protagonizadas por personajes diferentes. Y aunque

estos relatos no formen parte del canon aceptado, rigurosamente hablando, por la estrecha relación que guarda con este, como se ha mostrado en las preguntas anteriores, el lector necesitará tener en cuenta no sólo las tramas visionadas en las serie, minisodas y películas, sino que también deberá recordar sucesos mencionados pero descartados pertenecientes al pasado narrativo de éstas.

Tras interrogar a *Razor, Blood & Chrome* y los Dynamite cómics, queda claro como, ciertamente, este tipo de relatos enriquecen la narración de *Battlestar Galactica*, pues expanden el relato ya sea resolviendo cuestiones que quedaron abiertas en el pasado o planteando incógnitas que se convertirán en nuevas líneas argumentales en relatos futuros, se respeta el tono establecido en el universo y se mantiene el equilibrio entre lo episódico y lo serial, favoreciendo todo ello a presentar un relato más completo y mejorado. Así, cuando la narración transmediática es capaz de encontrar la estabilidad entre estas cuestiones, los textos resultantes dejan de ser un mero complemento o producto innecesario para situarse como extensiones legítimas, permitiendo al espectador ampliar su experiencia en el universo de *Battlestar Galactica*. Asimismo, la riqueza tanto temática como narrativa y sus esfuerzos por ser fiel al universo de *Battlestar Galactica*, evidencian cómo los cómics, cuyas narraciones se acogen estrictamente al canon aceptable, intentan aproximarse más y más al canon aceptado, presentándose a sí mismos como un ejercicio de experimentación narrativa válido por sus propios méritos.

14. LA ÚLTIMA FRONTERA DE LA CIENCIA-FICCIÓN

Cíborgs y saltos interestelares post 11-S

*"We're evil men in the gardens of paradise, sent by the forces of death
to spread devastation and destruction wherever we go"*
Saul Tigh

En el capítulo once se comentaba ya que una de las mayores innovaciones de la serie, y la que conseguiría situar a *Battlestar Galactica* en el radar de la crítica, era la renovación del género de ciencia-ficción para televisión al apostar la serie fuertemente por el drama. Por ello, conceptos como genocidio, holocausto, tortura a prisioneros, células durmientes, ataques kamikaze, fanatismo religioso, ruptura de libertades civiles, poder militar o patriotismo, suelen ser un foco de interés recurrente en la serie. No obstante, aunque ciertamente la serie se sustente en su vertiente más dramática, no quiere decir que actúe en contra de su naturaleza más primaria, la ciencia-ficción. Moore ha cimentado su serie en la versión original, que es fuertemente 'sci-fi', y ha añadido nuevas capas que uno no estaría acostumbrado a ver en la ciencia-ficción para televisión. El resultado es una ciencia-ficción más adulta, con contenidos más trascendentes y relacionados con cuestiones existenciales, entroncando con lo que el académico John Tulloch identificará como ciencia-ficción literaria.⁵¹⁸ La forma más fácil y

⁵¹⁸ EBERT, T. Citada en TULLOCH, J. "The Changing Audiences of Science Fiction", en *Watching Science Fiction Audiences. Op. cit.*, p. 50.

rápida de argumentar esta idea, reside en algo tan sencillo como el nombre de la propia serie, ‘Battlestar Galactica’, y es que cualquier producto que incluya la palabra ‘star’ en su título – *Star Wars*, *Star Trek*, *Stargate...*-, parece estar condenado a relacionarse con un único estilo de ciencia-ficción. Así, además de reconocer a la serie original a partir de la cual ha sido creada, a lo que apela la serie con su título no es a drama político, precisamente, sino a naves espaciales y viajes interestelares.

En el presente capítulo se mostrará como, ante todo, *Battlestar Galactica* es un drama con un elevado componente de ciencia-ficción, desde naves espaciales y viajes interestelares hasta robots metálicos. Y es que, a pesar de las connotaciones freak y los recuerdos que pueda despertar en relación a su antepasada –cascos en forma de pirámide, planetas convertidos en casino y perros mecánicos-⁵¹⁹ la serie de Moore ha hecho avanzar el género de la ciencia-ficción llevándolo a su madurez, gracias, sobre todo, al tratamiento de la narración. Segundo, y precisamente por la elevada carga dramática –intriga política, alegorías religiosas y drama familiar- que cualquier no versado en la ciencia-ficción podría desear, ***Battlestar Galactica* ha conseguido sobrepasar el núcleo de audiencia asidua al género**, abriendo las puertas a nuevos espectadores.⁵²⁰

Para evidenciar todos estos cambios, es necesario detenerse un momento en el **recorrido que la ciencia-ficción ha vivido en su paso por la televisión norteamericana**.⁵²¹ Los primeros programas aparecerían a principios de los años 50’ –*Space Patrol* (ABC, 1951-1952) o *Buck Rogers* (ABC, 1950-1952)- en forma de seriales de aventuras y de orientación principalmente juvenil protagonizados por defensores espaciales y repletos de elementos tales como científicos malvados, alienígenas conquistadores o misterios espaciales; un tipo de programas que seguirían ocupando un puesto destacado en la parrilla televisiva en las décadas siguientes –*Voyage to the Bottom of the Sea* (ABC, 1964-1968), *LOST in Space* (CBS, 1965-1968) o *Land of Giants* (ABC, 1968-1970)-. Un producto de carácter más adulto tendría que

⁵¹⁹ Aquí me veo con la obligación moral de defender a la ciencia-ficción con planetas casino, naves espaciales capaces de tener hijos, aparatos que te hacen invisible y demás invenciones surrealistas. Al decir que *Battlestar Galactica* atrae a una audiencia más allá de los seguidores del género, no pretendo dar a entender que por ello esta serie es mejor o que está por encima de series como *Star Trek*, *Stargate* o *Andromeda*, por ejemplo; lo que quiero remarcar es que estas series no se rigen por los mismos parámetros a pesar de pertenecer al mismo género, por lo que una no es mejor que otra, sino que son diferentes.

⁵²⁰ OWEN, R. “Jettison Expectations: Battlestar Galactica Is Serious Drama, Not Kiddie Sci-Fi”, en *Pittsburgh Post-Gazette*, 10 de Julio de 2005.

⁵²¹ Aquí estamos acotando la etiqueta de ciencia-ficción a aquellos productos sobre aventuras espaciales y derivados, es decir, los parientes lejanos de *Battlestar Galactica*; para otras manifestaciones del género, consultar SCONCE, J. “Science Fiction Programs”, en *The Encyclopedia of Television*; y FULTON, R. *The Encyclopedia of TV Science-Fiction*. London: Boxtree, 1995.

esperar hasta finales de los años 50', donde en el contexto de la Guerra Fría y de carrera espacial aparecerían las recordadas **series antológicas** *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1964) y *The Outer Limits* (ABC, 1963-1965), cuyas narraciones se basaban en alegorías sobre la sociedad americana y la ciencia, y con un toque crítico marcadamente moralista y en cierto sentido adoctrinante donde en cada capítulo se presentaba un relato diferente. Pero sería en los años 60' cuando aparecería la serie más icónica del género, *Star Trek* (NBC, 1966-1969) de Gene Roddenberry, cuyo impacto sería evidente en otras series de la época como *Battlestar Galactica* (ABC, 1978-1980) o *Buck Rogers in the 25th Century* (NBC, 1979-1981). La serie protagonizada por Spock y el capitán Kirk abriría el camino al **subgénero del space-opera** y que se extendería de forma prolífica durante los años 90', donde destacarían las secuelas de la misma *Star Trek*, *Star Trek: The Next Generation* (sindicación, 1987-1994), *Star Trek: Deep Space Nine* (sindicación, 1992-1999) y *Star Trek: Voyager* (UPN, 1994-2001).⁵²² En esta década, no obstante, se producirán dos importantes avances en cuanto a la representatividad del género en la pantalla. Por un lado, con *The X-Files* se conseguiría relacionar a los hombrecillos verdes y las invasiones alienígenas con un público adulto al dotar a la narración con un clima de paranoia y de conspiraciones gubernamentales, y por el otro, y continuando con la tradición del space-opera, *Babylon 5* (PTEN/TNT, 1993-1999) supondría un primer paso hacia la maduración de este tipo de productos al alejarse, precisamente, de las mismas características que habían cimentado dicho subgénero para intentar aproximarse a los grandes títulos de la literatura de ciencia-ficción. Primero, la serie creada por Michael Straczynski era fuertemente serial y se pensó como una larga novela formada por cinco capítulos correspondientes a cada una de las cinco temporadas de la serie y con un final ya preestablecido. Y segundo, Straczynski dotó a la narración de verosimilitud al servirse de contenidos científico-tecnológicos complejos pero sin convertirlos en el elemento central del relato y al contar con Harlan Ellison, el reconocido novelista de ciencia-ficción, como consultor creativo de la saga.

⁵²² También aparecieron a partir de los años 60' series no explícitamente de ciencia-ficción pero con elementos de tecnología futurista como *My Favorite Martian* (CBS, 1963-1964), *The Prisoner* (CBS, 1968-1969), *The Six Million Dollar Man* (ABC, 1975-1978), *Quantum Leap* (NBC, 1989-1993) o *V* (NBC, 1983-1985).

En el nuevo siglo estas tendencias han encontrado su continuidad.⁵²³ Primero, el space-opera más clásico al estilo *Star Trek* sigue ocupando un espacio destacado en la programación con títulos como *Andromeda* (sindicación, 2000-2005) o *Star Trek: Enterprise* (UPN, 2001-2005) y sobre todo en las más exitosas y de mayor difusión *Stargate SG-1* (Showtime, 1997-2002; SyFy, 2002-2007) y su secuela *Stargate Atlantis* (SyFy, 2004-2009). No obstante, y en segundo lugar, las series más significativas de este momento son las que siguieron el modelo de *Babylon 5* y que podrían considerarse como **space-opera with a twist**. *Farscape*⁵²⁴ (SyFy, 1999-2004) partía de un planteamiento narrativo bastante tradicional, un piloto espacial perdido tras una misión fallida acaba en una nave de prisioneros alienígenas sublevados con los que inicia un viaje para huir de sus captores e intentar encontrar el camino de vuelta a casa. Lo que destacaba de la serie, no obstante, era lo arriesgado de su (psicodélico) planteamiento visual, extraños alienígenas creaciones del departamento de maquillaje y prótesis de la Jim Henson Company, personajes regulares plenamente mecanizados –el piloto y Rygel XVI-, episodios enteros fruto de la imaginación del personaje principal John Crichton en los que los personajes aparecían en forma de dibujos animados –(‘Revenging Angel’, 3.16)-, naves espaciales vivas capaces de engendrar hijos, entre otros. La serie fue cancelada de forma repentina por sus altos costes de producción no sin antes cerrar algunas de sus tramas más importantes en la película *Farscape The Pacekeepers Wars* (Brian Henson, 2004). Menos suerte tendría *Firefly* (Fox, 2002-2003), de Joss Whedon, al ser cancelada tras la emisión de tan sólo once capítulos. Esta serie narraba las aventuras de la nave *Serenity* capitaneada por Malcolm Reynolds y el resto de su tripulación, personajes que incluían personalidades tan singulares como un cura, una prostituta o una joven con habilidades superdesarrolladas. El mérito de *Firefly* se encontraba en el original concepto que planteaba la serie; la acción se sitúa en un futuro lejano donde China y Estados Unidos, las únicas potencias supervivientes tras una importante guerra, han conquistado un nuevo sistema estelar volviéndose a vivir un episodio que recuerda a la conquista del lejano Oeste. Por ello

⁵²³ Asimismo, seguirán apareciendo productos que parten de diferentes aspectos del género, como por ejemplo las sociedades post-apocalípticas en sus diversos grados, *Dark Angel* (Fox, 2000-2002), *Jeremiah* (Showtime, 2002-2004), *Invasion* (ABC, 2005-2006) o *Jericho* (CBS, 2006-2008). Por su parte, el canal de cable temático SyFy, además, seguirá ofreciendo anualmente nuevas apuestas por la ciencia-ficción de corte marcadamente fantástico como *Eureka* (2006-2012), *Painkiller Jane* (2007), *Sanctuary* (2008-2011), *Warehouse 13* (2009-) o *Alphas* (2011-). También se debería comentar, y considerando un subgénero de la ciencia-ficción, las cada vez más series de superhéroes como *Smallville* (WB-CW, 2001-2011), *Blade* (Spike, 2006), *Heroes* (NBC, 2006-2010), *No Ordinary Family* (NBC, 2010-2011), *The Cape* (NBC, 2011), *Arrow* (CW, 2012-). Tampoco sin olvidarnos de otras series a destacar de los últimos años como *4400* (USA Network, 2004-2007), *LOST* (ABC, 2004-2010), *Terminator: the Sarah Connor Chronicles* (Fox, 2008-2009) o *Fringe* (Fox, 2008-2013).

⁵²⁴ A pesar de tratarse de una serie de origen australiano, se tiene aquí en consideración por su relación con el canal SyFy y su impacto internacional.

no era de extrañar que las naves se emplearan para transportar caballos y ganado o que la mayoría de planetas fueran reductos polvorientos, mezclándose así elementos del space-opera y el propio western. Todo esto se resume muy bien en la escena que abre el mismo episodio piloto donde el capitán Reynolods donde, en plena pelea en una taberna, es arrojado a través de una ventana holográfica. En este contexto, y en tercer lugar, se estrenaría *Battlestar Galactica*, un producto de ciencia-ficción maduro como *The X-Files* que a su vez supondría un avance y un twist en el género como hicieran *Babylon 5* y *Firefly*.

“The story isn’t ridiculous—something that viewers are on the lookout for in science fiction more than in any other genre—and it raises questions that nag at you in the same way that life on Earth does. *Battlestar Galactica*, refreshingly, is as real as science fiction gets”.⁵²⁵

Ronald D. Moore y David Eick sustenta *Battlestar Galactica* en la definición clásica de la ciencia-ficción,⁵²⁶ cimentada en unos acontecimientos imaginarios plausibles y racionales regidos por las leyes de la naturaleza. Entre los elementos propios del género cabe destacar el uso de un tiempo histórico que contradice los hechos conocidos de la historia –la serie parecía ser de carácter futurista hasta que en el episodio final se descubre que se trata de un relato de los orígenes-, uso de localizaciones espaciales –la acción transcurre plenamente en el espacio y puntualmente en la superficie de algún planeta desértico-, se incluyen personajes de origen robótico –sólo se alterna el uso de centuriones plenamente mecánicos con los modelos Cylon humanoide-, la tecnología es futurista –la serie emplea tanto elementos tradicionales como teléfonos de cordón con la de naves espaciales capaces de viajar a la velocidad de la luz- y se emplean diferentes sistemas político-sociales –la sociedad Colonial se basa en una doctrina religiosa politeísta-.

Pero, y como en numerosas ocasiones hemos manifestado, Moore pensó la serie con la voluntad de reinventar el género y poder aludir a realidades más maduras ya conseguidas en el cine.⁵²⁷ Para ello, además de renovar el género estilísticamente con su ciencia-ficción naturalista como se comentaba en el capítulo once, también se produce una **renovación a nivel de contenidos que acercaría la serie a los grandes títulos de la literatura de ciencia-**

⁵²⁵ FRANKLIN, N. “Across the Universe: A Battlestar Is Reborn”, en *The New Yorker*, 23 de junio del 2006.

⁵²⁶ FULTON, R. *The Encyclopedia of TV Science-Fiction*. London: Boxtree, 1995.

⁵²⁷ MOORE, R. D. Citado en MUIR, J. K. “From Popcorn to Bigger Meal”, en *John Kenneth Muir's Reflections on Cult Movies and Classic TV*, 31 de julio de 2006. “[...] We believe that bringing realism to science fiction is neither contradictory nor a fool’s errand. We believe that science fiction provides an opportunity to explore our own society, to provoke debate and to challenge our perceptions of ourselves and our fellow Man. We believe science fiction can still be relevant [...]”.

ficción. Primero, al dirigir parte del foco de atención a la lucha política existente en la flota Colonial recuerda a sagas como *Dune* (1965) de Frank Herbert. La lucha por el poder presidencial entre Roslin, Baltar y Zarek se extiende a lo largo de las temporadas y genera algunas de las tramas más interesantes, como lo es la campaña electoral y el intento de robo de las elecciones. De hecho, la política impregna el día a día de *Battlestar Galactica* pues desde el ataque a las Colonias que acabaría casi con la totalidad de la población, la flota intenta rehacerse para recuperar cierto sentido de normalidad que asegurase el bienestar de las personas, y lejos de sumirse en una situación de sálvese quien pueda, se reestablece el gobierno al nombrar presidenta al siguiente en la línea de sucesión (miniserie) y se nombran a los nuevos representantes del Quorum of Twelve ('Colonial Day', 1.11), la cámara de representantes que vela por los derechos de los ciudadanos de cada una de las doce colonias de Kobol. El tema político se entrelaza en la serie con lo militar, motivo igualmente importante y cuyo funcionamiento y significación recuerdan a las fuerzas protagonistas en *Starship Troopers* (1959) de Robert A. Heinlen, sobre todo en los aspectos relacionados con la organización de las fuerzas coloniales. Y del mismo autor, la serie presenta cierta reminiscencia a *The Puppet Masters* (1951), donde la humanidad pierde la voluntad al estar controlada por babosas alienígenas que invaden la Tierra. Una de las tramas principales de *Battlestar Galactica* la idea del enemigo infiltrado que es incapaz de ser diferenciado –tanto Cylon humanoides como habitantes de New Caprica que se inmolan entre sus iguales-. Ambos casos apoyándose fuertemente en la idea de paranoia provocada por no disponer de medios con los que señalar a un enemigo claro. Otro motivo con raíces literarias es el sexto modelo Cylon que Gaius Baltar ve aparentemente producto de su imaginación, que recuerda a los relatos de Philippe K. Dick que exploran la metafísica de la mente y lo que constituye la realidad, pues en numerosas ocasiones Baltar parece no controlar su visión llegando esta a controlarle incluso. También se pueden ver vestigios de Dick –*Do Androids Dream of Electric Sheep?*– en la línea argumental que sigue a los modelos humanoide Cylon que defienden su condición de humanos, como sucede con Athena. Además, la rebelión de las máquinas a las que siempre hace alusión la serie y que desembocaría en la Primera Guerra Cylon no puede sino remontarse al *I, Robot* (1950) de Isaac Asimov.

Igualmente, *Battlestar Galactica* presenta una amplia variedad de elementos típicamente sci-fi pero presentados desde la perspectiva del 'naturalistic science fiction' con la que Ron D. Moore describiría su serie en el texto a modo de declaración de intenciones anteriormente analizado. Como se hace evidente tras visualizar varios episodios de la serie, la tecnología de las Colonias está suficientemente avanzada como para permitir los viajes

interestelares y los saltos FTL –Faster Than Light- que permiten ir a unas coordenadas concretas en cuestión de segundos, pero las naves necesitan combustible –el tylium- para poder acceder a la propulsión y se ayudan de mapas estelares convencionales y un radar –dradis- para hacer posible la navegación. Las naves tampoco están previstas de sistemas defensivos invisibles, sino que únicamente cuentan con baterías a modo de armamento defensivo que, sin combustible, no sirven de nada, del mismo modo que el armamento de mano de las tropas coloniales se constituye de pistolas, metralletas, bombas y semejantes. Pero los recursos de la Flota son limitados –‘Water’ (1.02) y ‘The Hand of God’ (1.10)- y el efecto de las batallas es plenamente visible en la Galactica; de hecho, su mal estado es uno de las tramas de la cuarta temporada, pues el mal estado del casco hará peligrar la integridad de la nave haciendo necesario recurrir a la tecnología Cylon para su reparación. Cabe mencionar, por el contrario, que la tecnología Cylon sí parece responder a una tipología de carácter menos terrestre y más futurista. Las estrellas base Cylon, el equivalente a las estrellas de combate Coloniales, se rigen por un principio orgánico por el que los modelos Cylon humanoides pueden conectarse a la corriente de datos de la nave para ejercer funciones de control y comunicación, además de contar con un ordenador central o Híbrido, un modelo Cylon aislado conectado de forma permanente a la nave, cuya consciencia parece estar en un plano de existencia superior encargado de supervisar la totalidad de las funciones de las estrellas base.

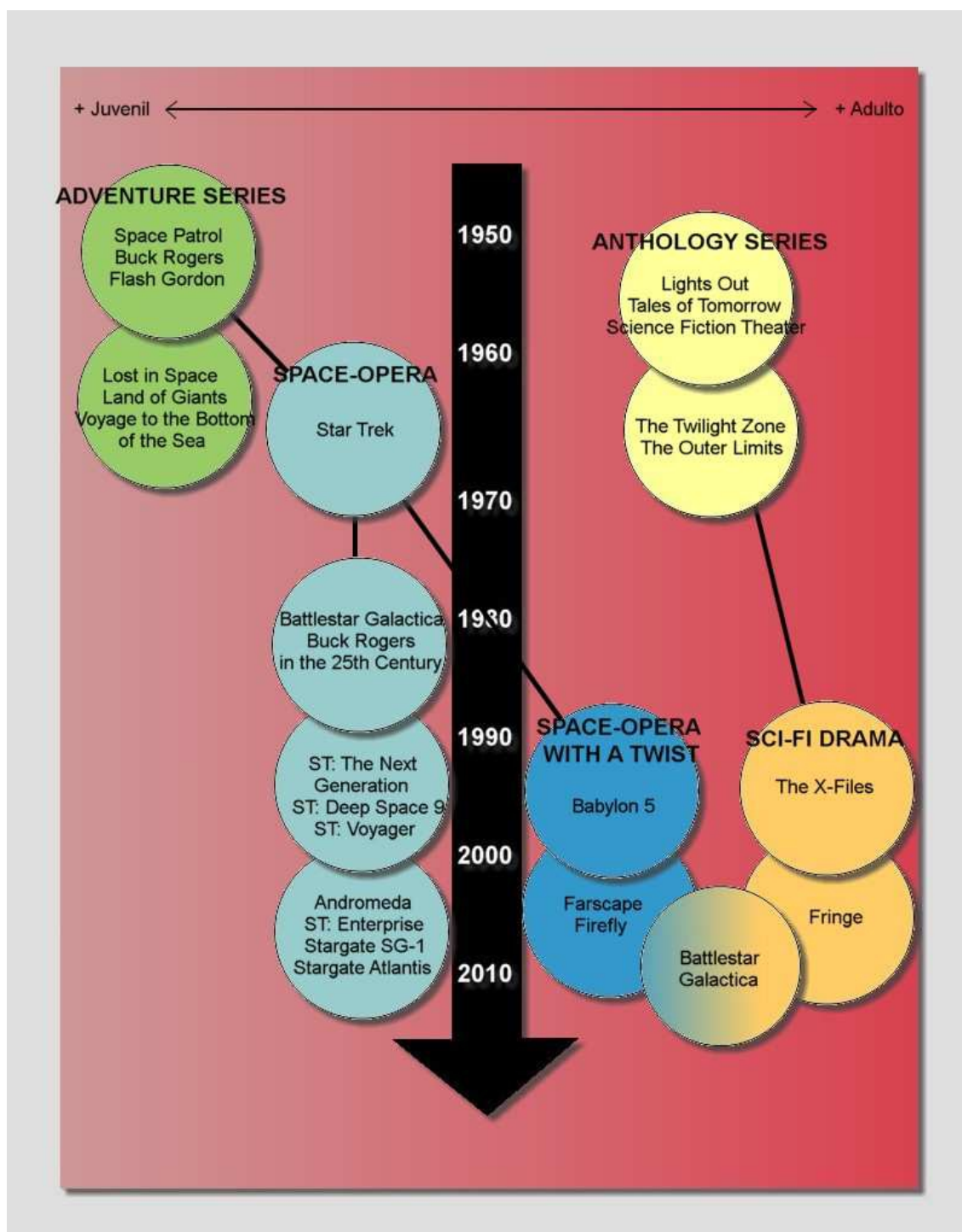
Cabe destacar que la madurez conseguida por *Battlestar Galactica* en el ámbito de la ciencia-ficción se ha producido en paralelo al desarrollo de otros géneros televisivos arriesgados como el horror –*American Horror Story*-, el fantástico –*True Blood*- u otros subgéneros de la ciencia-ficción –*The Walking Dead*-. No obstante, todavía es necesario ver si el camino abierto por la serie de Ron D. Moore se continúa en otros títulos, pues hasta el momento las series estrenadas tras el fin de *Battlestar Galactica*, aunque interesantes cada una a su modo, no han conseguido el impacto de la anterior. *Stargate Universe* (SyFy, 2009-2011), la nueva aportación al universo de Stargate, presentaba ciertamente una premisa más arriesgada, oscura y misteriosa que sus series hermanas, lo que supuso un desvío notable en el tono y el contenido a los que los seguidores de la franquicia estaban acostumbrados, con la nueva serie se perdía el toque cómico y la aventura y las relaciones de camarería entre los personajes, intentando así conseguir abrir el relato al mismo público que *Battlestar Galactica*, serie a cuya calidad los productores de *Stargate Universe* afirmaban abiertamente esperaban

alcanzar,⁵²⁸ pero ni sus tramas consiguieron ese tono ambiguo y tampoco sus personajes fueron lo suficientemente tridimensionales. Diferente es el caso de *Falling Skies* (TNT, 2011-), un producto de orientación juvenil y familiar producido por Steven Spielberg, que a pesar de sus diálogos simplistas y personajes que rozan lo prototípico, consiguen un efecto resultón, gracias sobre todo a que algunos nombres relacionados con la producción tenían ya experiencia en el campo, Mark Verheiden (co-productor ejecutivo), Bradley Thompson y David Weddle (guionistas) y Sergio-Mimica-Gezzan (director) ya habían trabajado en *Battlestar Galactica*, mientras que Remi Aubuchon (showrunner) fue guionista de *Stargate Universe*. Un enfoque más arriesgado sí se encuentra, no obstante, en la precuela de *Battlestar Galactica*, *Caprica* (SyFy, 2010), donde se daba otra vuelta de tuerca a la serie original y al space-opera presentando un concepto que oscilaba entre la visión futurista del film *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) y la novela de Asimov *I, Robot* y que finalmente sería lo que la llevaría a la cancelación. La serie estaba más interesada en crear un drama basado en las relaciones entre personajes que se desarrollaban muy lentamente, que en batallas espaciales, y los elementos de ciencia-ficción lejos de ser el centro de la narración, se convertían en el escenario de la acción o en la motivación para dejar espacio al desarrollo de los personajes. La serie que sí ha sabido cómo aprovechar bien el momento de su estreno sería la ya comentada *Fringe*. De la mente de Abrams era de esperar no menos que tramas complicadas que, no teniendo suficiente con trascender en este universo, se extienden en esta ficción a un universo paralelo, igual pero ligeramente diferente, en el que se complicará doblemente el relato al jugar con la idea del personaje desdoblado, pues la mayor parte de personajes principales encuentran su alter ego en esa otra realidad. Bien acogida por parte de la audiencia y con críticas a su favor por resultar un buen entretenimiento,⁵²⁹ *Fringe* ha conseguido renovar y estilizar para esta nueva etapa televisiva una fusión equilibrada del género policial y lo paranormal como en su momento hiciera *The X-Files*. Las relaciones entre series que se han establecido a lo largo de las anteriores páginas y con las que se ha podido definir la trayectoria del género de la ciencia-ficción en televisión, quedan recogidas en la Figura 14 que se muestra a continuación.

⁵²⁸ PICKARD, A. “Stargate: Universe – the new Battlestar Galactica?”, en *The Guardian*, 6 de octubre de 2009. Disponible en <<http://www.guardian.co.uk/tv-and-radio/tvandradioblog/2009/oct/05/stargate-universe-robert-carlyle>>.

⁵²⁹ FELIPE, F; GÓMEZ, I. *Ficciones Colaterales. Las Huellas del 11-S en las Series ‘Made in USA’*. Op. cit., p. 178. de Felipe y Gómez definen a la serie como “[...] fascinantes, adictivas, sofisticadas, laberínticas e imprescindibles de los últimos tiempos.”

FIGURA 14. Evolución de las series de ciencia-ficción en la televisión norteamericana



Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, es necesario señalar que gracias al nuevo enfoque que *Battlestar Galactica* ha dado de la ciencia-ficción y como se ha señalado en las páginas anteriores, se ha podido alejar al producto de los estigmas que en mayor medida lo destinarían a un tipo de audiencia muy concreto, pues la serie ha sido capaz de atraer y satisfacer las necesidades de

dos sectores tan opuestos como son los seguidores de la ciencia-ficción y ese otro grupo ajeno al género.⁵³⁰ De hecho, y si no hubiera sido por este último sector, la serie no habría podido entrar en las ligas mayores por lo que a productos de ficción televisiva se refiere y tampoco haber ganado el reconocimiento de la crítica. No por nada, la revista TIME la eligió como una de las mejores series del año 2005⁵³¹ y una de las mejores cien series de todos los tiempos.⁵³² Revistas como *Rolling Stones* se han referido a ella como la serie más dura e inteligente de la televisión,⁵³³ mientras que publicaciones digitales como *Salon*, dedicada a la crítica cultural y política, la eleva al nivel de *The Wire*.⁵³⁴

“You've finished *The Wire* box set? You'd like something else that is just as good as ‘the greatest show ever in the history of television’ but you're not quite sure where to go next? How about a series that's as passionate and intelligent as *The West Wing* when debating war and terrorism, or as emotionally articulate about death, loss and love as *Six Feet Under*, or as trippy, mystical and deliciously baffling as *Twin Peaks*?”⁵³⁵

Como puede verse de esta breve pero representativa selección de recortes de prensa, lo que ha movido a la crítica a consumir *Battlestar Galactica* nada tiene que ver con la ciencia-ficción –de hecho, críticas de este tipo obvian por completo esta cuestión y no la mencionan sino por el resto de características de la producción como la trama política, el desarrollo de los personajes o los paralelismos que se establecen con el contexto sociopolítico contemporáneo. Cuestiones que se analizarán en el siguiente apartado. No obstante y como se ha mostrado en las páginas anteriores, esto no ha hecho que el núcleo de seguidores de la ciencia-ficción se resienta, pues la serie ha sabido mantener el equilibrio entre ambos contenidos. A continuación, se presentará un breve análisis de esos otros contenidos responsables de atraer a un público no asiduo a la ciencia-ficción.

⁵³⁰ TULLOCH, J. “But he’s a Time Lord! He’s a Time Lord!: Reading Formations, Followers And Fans”, en *Watching Science Fiction Audiences. Op. cit.*, p. 141. “We can also see [...] the ‘society’ fans defining themselves in comparison with ‘they’, the waider audience, on whom, of course, they rely for the survival of their show”.

⁵³¹ PONIEWOZIK, J. “Best of 2005: Televisión”, en *Time*, 16 de diciembre de 2005. “[...] *Galactica* (returning in January) is a ripping sci-fi allegory of the war on terror, complete with religious fundamentalists (here, genocidal robots called Cylon), sleeper cells, civil-liberties crackdowns and even a prisoner-torture scandal [...] Laugh if you want, but this story of enemies within is dead serious, and seriously good”.

⁵³² PONIEWOZIK, J. “The 100 Best TV Shows of All-TIME”, en *Time*, 16 de diciembre de 2005.

⁵³³ EDWARDS, G. “Intergalactic Terror. ‘Battlestar Galactica’ Tackles Terrorism Like No Other Show”, en *Rolling Stones*, 27 de enero de 2006.

⁵³⁴ MILLER, L. “Space Balls”, en *Salon*, 10 de noviembre de 2006.

⁵³⁵ VINE, R. “Better than ‘The Wire’?”, en *The Guardian*, 19 de marzo de 2009.

PREVIOUSLY ON BSG...

ALGO OSCURO SE AVECINA, TERROR Y POLÍTICA EN 'LAY DOWN YOUR BURDENS' Y 'OCCUPATION/PRECIPICE'

¿Hasta qué extremos puede llegar el hombre para asegurar su supervivencia? ¿Cuándo se convierte la tortura en una práctica aceptada e incluso comprensible? ¿En qué ocasiones los ataques suicidas se consideran justificados? ¿Y quién tiene el poder para decidir sobre tales prácticas? *Battlestar Galactica* está más atterradoramente cerca de la realidad de lo que a muchos les gustaría creer y se atreve a explorar cuestiones tremendamente trascendentales sin pretender imponer ningún tipo de enseñanza moralizante en el espectador. Así, y aunque Moore haya declarado en varias ocasiones que realizar una alegoría directa con la sociedad actual nunca fuera uno de sus objetivos iniciales,⁵³⁶ esta 'simple serie de ciencia-ficción', como dirían los estrechos de miras, apela directamente a sucesos tales como la Ocupación de Irak o la Guerra del Terror, como tan extensamente han señalado críticos mediáticos en diversas publicaciones.⁵³⁷

El ataque Cylon a las Colonias con el que arranca la serie causa que la conservación de la civilización humana dependa, literalmente, de la supervivencia de poco más de cincuenta mil personas repartidas en un grupo de naves vagando por el espacio bajo la amenaza de una situación de persecución y lucha constante. Teniendo todo esto en cuenta, a continuación se intentará mostrar cómo las preguntas planteadas al inicio de este texto ofrecen unas respuestas ambiguas y de dudosa moral cuando se piensan en el contexto de episodios como 'Lay Down Your Burdens' (2.20), 'Occupation' (3.01) y 'Precipice' (3.02).

Situaciones desesperadas llaman a medidas desesperadas. Esta es la mejor forma de referirse a los intentos de los supervivientes de las Colonias por mantener la integridad de su civilización, algo que se hace notar en el rápido nombramiento de la secretaria de educación como nueva presidenta. Pero en un estado de excepción como en el que se ve sumida la flota, la ley establecida hasta el momento se pone en duda en este nuevo contexto de caos y ruptura, pues la ley es el mecanismo que, en última instancia, debe velar por la supervivencia de la

⁵³⁶ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on *Battlestar Galactica* Season 3 – 'Occupation' (3.01). "I'm asked quite a bit about the parallels to Iraq. [...] There's certainly elements of that, but the truth is we sat in the writer's room and there were a lot of discussions of Vichy France and the West Bank and various occupations, even the American Colonial Era, about when British soldiers were being quartered in American houses and rights and what happened during the Boston Massacre [...] I wasn't really interested as I was doing this episode, these episodes, oddly enough, making a political statement about Iraq".

⁵³⁷ En los artículos de HAVRILESKY, H. "Darkness Becomes Them"; MILLER, L. "The Man Behind *Battlestar Galactica*", "Space Balls" y "Where no TV show Has Gone Before"; REED, B. "A close look at the right's acary affinity for sci-fi foreign policy punditry" y VINE, R. "Better than 'The Wire'?".

sociedad a la que representa, pero si para conservar esa sociedad se debe actuar fuera de la ley, entonces tanto el gobierno como el sistema político pierden su efectividad.⁵³⁸ Esta maleabilidad con la que se empieza a ejercer la ley es visible, ya, desde el principio de *Battlestar Galactica*, y no es otro que un terrorista encarcelado quién señala a la invalidez del sistema y a la necesidad de convocar unas elecciones tras finalizar el mandato de la presidenta Roslin, algo que hasta el momento nadie había visto necesario ('Batille Day', 1.03). Más adelante, a comienzos de la tercera temporada, el nuevo presidente Baltar y aunque sea bajo la amenaza de perder su propia vida, firma órdenes de ejecución que aprueban el fusilamiento de civiles ('Precipice', 3.02). Y durante el breve período de tiempo en el que Tom Zarek ejerce como presidente, éste aprueba la creación de un tribunal capaz de juzgar y ejecutar a los acusados de colaborar con el enemigo durante la Ocupación Cylon.

Adama: You tried to steal an election?

Roslin: Yes, I did. And I got caught. But Gaius [...]

Adama: Do we steal the results of a democratic election or not? That's the decision. Because if we do this, we're criminals. Unindicted, maybe, but criminals just the same.

Roslin: Yes, we are.

Adama: You won't do it. We've gone this far, but that's it.

Roslin: 'Scuse me?

Adama: You try to steal this election, you'll die inside likely move your cancer right to your heart. The people made their choice. We're gonna have to live with it.

Roslin: It's the wrong choice.

Adama: Yes, it is.

Roslin: All right. All right. All right. So that's it. We just give it up, just like that.

Adama: The battle, perhaps. But not the war.

Esta escena en la que Roslin confiesa haber amañado los resultados de las elecciones, ejemplifica perfectamente la situación de 'ley a medias' de la que se hablaba más arriba. Realmente, el espectador sabe, como Roslin y el almirante, que dejar en manos de Baltar el bienestar de la flota es un error, por eso, una vez es evidente que la presidenta Roslin no va a ser reelegida, por la necesidad de asegurar la supervivencia de la humanidad, Laura acepta robar las elecciones, actuando contra la ley. No obstante, el almirante Adama, tras enterarse del fraude, actúa como la voz de la conciencia y hace cumplir la ley a pesar de saber que la decisión que el pueblo ha hecho al elegir a Baltar no es la correcta. Pero elegir a Baltar como presidente acabará desembocando en la Ocupación de Nueva Caprica, por lo que si Roslin hubiera salido victoriosa de su intento de robar las elecciones, algo como la Ocupación no

⁵³⁸ JOHNSON-LEWIS, E. Citada en POTTER, T; MARSHALL, C.W. *Op. cit.*, p. 31.

habría sucedido, por lo que, actuando fuera de los márgenes de la ley, se habría conseguido algo bueno. Siendo así necesario plantearse si en un contexto tan al límite como es éste, deberían mantenerse o no los valores democráticos.

Es significativo, también, que tras reconocer haber intentado robar las elecciones, Roslin añade que “me han cogido”, evidenciando que de no ser así, hubiera seguido adelante con el plan. Esto hace que uno se pregunte qué tipo de presidenta es Laura Roslin. Lo que está claro es que, dejando a un lado que tome decisiones correctas o no, aunque en Nueva Caprica y durante la Ocupación no sea la presidenta por cargo, es presidenta en espíritu, y la Resistencia la trata como tal –Sam T. Anders sigue sus órdenes y asigna a dos de sus mejores tiradores para proteger a Maia e Isis/Hera-.

Roslin: Our insurgency has been striking back against the Cylon whenever and wherever possible. Although at times these attacks seem like futile gestures, I believe that they are critical to morale, to maintaining some measure of hope. But in order for the insurgency to have a more meaningful impact we need to strike a high profile target. It is simply not enough to kill Cylon, because they don't die. They resurrect themselves, and they continue to walk among us. It is horrifying.

Para sobrevivir, o mejor dicho, para la supervivencia de la moral y la esperanza, Roslin aprueba los atentados que la Resistencia comete contra los Cylon en Nueva Caprica y confiesa, además, que para ello no vale cualquier objetivo, sino que deben apuntar hacia los altos cargos. Pero ¿es la necesidad un parámetro válido para dejar la ley a un lado y con el que justificar muchas de las acciones cometidas tanto por Cylon como por Humanos? Mientras la Resistencia empieza a justificar las bajas civiles si con ello se reducen las fuerzas enemigas, Cavil baraja la posibilidad de “seleccionar a grupos de gente al azar y ejecutarlos públicamente” o “reducir la población humana a unos números más manejables. No sé, digamos menos de mil”. Aparentemente, la situación excepcional en la que se encuentran en Nueva Caprica hace que los atentados suicidas sean una táctica de combate justificado para los humanos y, extrañamente, dentro de lo retorcido de esta cadena de pensamiento, Baltar se sitúa como la voz de la razón,

Baltar: I should think using men and women as human bombs should scare us all.

Roslin: Desperate people take desperate measures.

Baltar: All right, look me in the eye. Look me in the eye and tell me that you approve of sending young men and women into crowded places with explosives strapped to their chests.

Baltar: I'm waiting for you to look me in the eye and tell me that you approve! 33 people killed. And their only crime was putting on the police uniform. Trying to bring some order to the chaos out there.

Y la respuesta inmediata del espectador es ‘¡sí!’, por supuesto que deben seguir enviando hombres y mujeres jóvenes a sitios concurridos con explosivos atados al pecho, porque no pueden rendirse a la ocupación Cylon. ¿Pero qué dice eso de uno mismo como persona? En el momento en que se acepta este tipo de acciones, uno se está posicionado respecto al conflicto, ¿realmente se puede elegir un bando? Y ¿cuál es el bando a elegir si ambos lados están ejecutando a prisioneros?

Tyrol: You were gonna hit the marketplace. The market? Full of civilians. This is crazy. You know, we need to figure out whose side we're on.

Tigh: Which side are we on? We're on the side of the demons, Chief. We're evil men in the gardens of Paradise. Sent by the forces of death to spread devastation and destruction wherever we go. I'm surprised you didn't know that.⁵³⁹

El jefe Tyrol defiende que los atentados con bajas civiles les acerca a los Cylon y que esa es una línea que no deben cruzar, no obstante, el coronel Tigh, más cínico o menos hipócrita, según como se quiera ver, puntualiza que no importa que haya o no bajas civiles, pues seguirán siendo los “demonios”. ¿Existe, entonces, esa línea que separa lo que se puede hacer de lo que no? ¿Y quién la establece? ¿Justifica el que sea una decisión militar, el enviar gente a morir? A lo largo de la serie, los pilotos de Galáctica han salido en sus naves en misiones arriesgadas o han luchado en batallas y nadie ha cuestionado esos actos, ¿no estaban esos hombres, también, arriesgando sus vidas para asegurar la supervivencia de la humanidad? Se debe tener en cuenta, aunque no sea el objetivo del presente capítulo, que el pensamiento militar se rige por sus propias normas. Por eso, antes de la Ocupación, Kara puede estar haciendo de mujer preocupada por la enfermedad de su marido o el jefe Tyrol puede estar conduciendo a las masas a una huelga como líder del sindicato obrero, pero cuando los centuriones Cylon avanzan por las calles de Nueva Caprica como los Nazis marcharon sobre París,⁵⁴⁰ la parte militar de sus mentes se activa y vuelven a ser soldados otra vez. “¿Qué vamos a hacer ahora, capitán?”, pregunta Tyrol a Kara, a lo que ella responde “lo mismo que hacemos siempre, combatir hasta el final”.

Tigh: He's a soldier, Chief. Not the first time we've sent a soldier on a one-way mission. You know that, don't you?

Tyrol: This is different. Some things you just don't do, Colonel. Not even in war.

Roslin: I don't care that it's effective. I don't care that the Cylon can't stop it. It's wrong. No more suicide bombings, Colonel. You understand?

⁵³⁹ Aunque este no es momento para analizar las implicaciones de esta exposición, se debe remarcar lo irónico de la conversación, pues al final tanto Tyrol como Tigh son, en efecto, Cylon, por lo que uno debe cuestionarse qué nuevo significado se extrae de aquí.

⁵⁴⁰ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 2 – ‘Lay Down Your Burdens’ (2.20).

Tigh: You see, little things like that, they don't matter anymore. In fact, not too frakking much really matters anymore. I've got one job here, lady, and one job only. To disrupt the Cylon. Make them worry about the anthill they've stirred up down here so they're distracted and out of position when the old man shows up in orbit. The bombings, they got the Cylon' attention. They really got their attention, and I am not giving that up.

Roslin: We are talking about people blowing themselves up.

Tigh: You know, sometimes I think that you've got ice water in those veins, and other times I think you're just a naive little schoolteacher. I've sent men on suicide missions in two wars now, and let me tell you something. It don't make a Godsdamn bit of difference whether they're riding in a Viper or walking out into a parade ground, in the end they're just as dead. So take your piety and your moralizing and your high-minded principles and stick 'em someplace safe until you're off this rock and you're sitting in your nice cushy chair on Colonial One again. I've got a war to fight.

Estos dos diálogos recogen muy bien lo que se ha estado argumentando hasta el momento. Mientras que para el coronel Tigh los atentados suicidas no son diferentes a enviar a soldados en misiones sin retorno, el jefe Tyrol parece tener claro que hay acciones que ni la guerra puede justificar. Pero el coronel lo resume muy bien al contestar a Roslin que las “pequeñas cosas” como que la gente se inmoles, ya no importan, y no importan porque en un estado de excepción como en el que se encuentran, hacer lo correcto, no es lo correcto. Por eso, en situaciones tan al límite como estas, “la piedad, la moral y los principios altruistas” no tienen cabida cuando está en juego la supervivencia de la humanidad. No obstante, y aunque Tigh se refiera a ello de forma irónica, todos estos principios no deben ser olvidados, sino que se deben “guardar en un lugar seguro” hasta que consigan salir “de esta roca y esté sentada en el Colonial One”, o lo que es lo mismo, hasta que el estado de excepción –y no sólo la Ocupación- acabe y pueda volver a establecerse un sistema legal que realmente se cumpla.

Y en este contexto de ley desdibujada, uno debe preguntarse cómo entonces se miden los actos que comete el hombre. Cuando no existen leyes con las que regular acciones como reducir en número a la población o aceptar las bajas civiles, el hombre es víctima del miedo y del terror. Y cuando el hombre vive sumido en el miedo, para defenderse, se convierte en el monstruo que caza al cazador, luchando con sus propias manos y con su mente si con ello se asegura la supervivencia. La secuencia con la que se abre ‘Occupation’ (3.01) está formada por una sucesión de escenas en las que se ve a gente luchando en diferentes frentes: las manos de Ellen Tigh con su anillo de casada a la vista mientras se acuesta con Cavil, las manos del jefe Tyrol y de Sam T. Anders preparando una bomba, las manos de Roslin mientras lee las Escrituras, las manos de Tigh marcando en la pared los días que lleva en detención y las

manos del almirante Adama sosteniendo un raptor a escala intentando diseñar un plan de rescate.

Cavil 2: And it's been a fun ride so far. But I want to clarify our objectives. If we're bringing the word of God, then it follows that we should employ any means necessary to do so, any means.

Cavil 1: Yes, fear is a key article of faith, as I understand it. So perhaps it's time to instil a little more fear into the people's hearts and minds.

Se debe recordar que Cavil no está muy desencaminado cuando afirma que el miedo es un artículo de fe. Pero independientemente de cuál sea el origen del miedo, en lo que sí se puede fijar uno es en su naturaleza cuando ésta va asociada al dolor, sobre todo, el dolor físico que se desprende de las aflicciones de la carne y que evidencia la fragilidad del cuerpo humano. Y es que el cuerpo es el mecanismo perfecto para hacer visible la tortura y a la vez infligir el miedo a través de ella. No es casualidad que una de las escenas más duras de ver, y no por el daño que se causa en ellas sino por el dolor que experimenta el espectador al verla, es la del coronel Tigh encerrado en su celda de detención, aspecto descuidado y acurrucado en el suelo, con esa mirada temerosa que se acentúa al tener un ojo vendado, con una fragilidad que tanto le aleja de la imagen que uno tiene del hombre hasta le fecha. Curiosamente, esta escena alude directamente a otra que sin duda despierta en el espectador el mismo tipo de sentimientos, es la escena en la que se descubre a la prisionera Cylon, una Seis a la que la almirante Cain ha estado torturando ('Pegasus', 2.10), sujeta al suelo de su celda por una cadena, con una ropa nada propia a la que suele lucir su modelo Cylon y también acurrucada en el suelo. No obstante, el miedo y el dolor no sólo se asocian con la carne sino también con la mente, entrando, en cierto sentido, en el terreno de la guerra psicológica. Pues aunque ciertamente ver al coronel Tigh caminando con dificultad por el hangar de Galáctica ayudado por un bastón produce dolor ('Exodus Pt. II', 3.04)⁵⁴¹, ver como Kara, la valiente piloto capaz de realizar las maniobras más arriesgadas, acepta que Kacey es su hija tras llevar cuatro meses encerrada en una casa conviviendo día a día con Leoben expuesta a sus juegos mentales, es aterrador.

Volviendo a la cuestión de esa realidad desdibujada, se puede ver como la línea que en teoría debería separar a Humanos y Cylon es, también, terriblemente transparente. ¿No es

⁵⁴¹ BALLÓ, J; PÉREZ, X. *La Llabor Immortal. Els arguments universals en el cinema. Op. cit.*, p. 27. Esto se asocia además al motivo del retorno del soldado a casa (la Galactica) tras la guerra, un hogar irreconocible, donde el soldado deberá seguir enfrentándose a los fantasmas de la guerra pasada y a los futuros de la guerra en casa.

Sharon una Cylon que ha elegido ayudar a los Humanos? ¿No puede haber otros Cylon como ella? ¿Y no son los humanos los que se están inmolando? Si los Cylon no son humanos, como se han esforzado en defender los habitantes de la flota, no se les puede condenar bajo los mismos parámetros que al hombre, es decir, si se les niega su parte humana lo único que les queda es su parte máquina, y no se puede juzgar a una tostadora. Pero a falta de una ley que especifique una línea de actuación contra las máquinas, los únicos parámetros bajo los que ampararse son los humanos, otorgando así parte de humanidad a los Cylon, aunque sólo sea la capacidad humana de hacer el mal. Posiblemente, entonces, la lucha no sea entre ‘ellos’, los Cylon, contra ‘nosotros’, los humanos; sino que más bien se trate de ‘ellos’, todos los que estén contra nosotros –humanos o Cylon-, contra ‘nosotros’, algunos humanos y Cylon que les ayudan.

Roslin: And members of the human police have since become an extension of the Cylon' corporeal authority. And while their names are kept deeply confidential, there is no question some of them are people we might least expect.

La presidenta en funciones no podía referirse de una mejor forma a los que la Resistencia llama despectivamente Colaboradores, aquellos que, como los hombres y mujeres que se unen a la NCP –Policía de Nueva Caprica- deciden colaborar con el enemigo como si de “una extensión de los Cylon” se tratase. No obstante, en esta situación se debería hablar ya de juzgar las actuaciones concretas de cada individuo como, por ejemplo, si Gaeta debe considerarse culpable o no por ayudar lo suficiente a la Resistencia, o si el presidente Baltar pudo haber hecho algo por detener la Ocupación. Sin embargo, aquí se estaría entrando en un terreno pantanoso como son la venganza y la aceptación de la culpabilidad que, a pesar de ser interesante, se alejan de las cuestiones que interesan en este capítulo.

Como señala la teniente Dualla en ‘Crossroads I’, (3.19), “el sistema está podrido y no merece ser defendido. Merece que lo desmantelen y lo vuelvan a componer”. Y, ciertamente, el sistema se desmantela cuando los miembros del Quórum de los Doce son asesinados (‘The Oath’, 4.13) y Lee, convertido ya en presidente, reconoce que no tiene sentido volver a elegir doce nuevos representantes de cada Colonia, pues ahora la humanidad ya no se reconoce por ser de Caprica, Sagittaron o Tauron, por ejemplo, sino que ahora la población es de Galáctica, Colonial One, Atral Queen o cualquiera de las otras naves en las que habite. Con esta medida, se da el verdadero primer paso desde que se destruyeran las Colonias para reconstruir la civilización poniendo fin, de salir victoriosa esta reforma, a un sistema cuyas leyes quedaron desdibujadas a raíz de los ataques.

Pero para que haya civilización, deben quedar individuos a los que poder identificar como tal, ya sean Cylon o Humanos, porque al final realmente no importa quién está en cada bando, pues la cuestión es que “nosotros les matamos, ellos nos matan, así que nosotros matamos a más y ellos matan a más” (‘Fragged’, 2.03). Lo que sí importa, es la evidencia de esa lucha, el dolor, la tortura y la muerte, tanto en Humanos como en Cylon. El ojo de Tigh, por ejemplo, no es más que la dramatización de la Ocupación y el recuerdo de lo que sucedió durante aquellos cuatro meses en Nueva Caprica, pues Tigh con su parche, es un recordatorio constante de todo lo que pasó en el planeta, de todo lo que se perdió y de todos a los que dejaron allí. La evidencia de esta pérdida, además, se muestra en cada episodio mediante la cifra que indica el número de supervivientes –ya sea en los créditos iniciales o en la pizarra de la presidenta-, ese número que es tan importante para Laura Roslin y que día a día va disminuyendo. Pero al final, todas las cuestiones que se han ido barajando a lo largo de este capítulo se reducen al hecho de que la supervivencia de la civilización Cylon y Humana, en definitiva, es la lucha contra la barbarie Cylon y Humana. Y es que en *Battlestar Galactica* la batalla entre ‘ellos’ contra ‘nosotros’ pierde su validez, porque nosotros somos ellos y ellos somos nosotros.

15. MÚSICA COMO ELEMENTO NARRATIVO

O el mapa a la Tierra que se transformó en partitura

“The music is all over the damm ship!”

Saul Tigh

Para remarcar la repercusión que las composiciones de Bear McCreary⁵⁴² tienen no sólo en *Battlestar Galactica* sino también en el contexto musical de la ficción televisiva norteamericana actual, simplemente se deben tener presentes dos hechos. Primero, donde la mayoría de series acostumbra a lanzar uno o dos discos con unas quince pistas y con un objetivo, en la mayoría de los casos, básicamente de promoción del programa en cuestión, el sello La-La Land Records (y posteriormente Sparks & Shadows) ha lanzado nueve discos de *Battlestar Galactica*: uno de la Miniserie; cuatro para cada una de las temporadas, siendo doble el relativo a la última; uno para las películas *Razor* y *The Plan*; uno para la serie precuela, *Caprica*, otro para la webserie *Blood & Chrome*, y un disco especial con una selección de piezas interpretadas al piano. Y cada disco con un número de pistas que oscila entre los veinte y los treinta y cuatro títulos, haciendo un total de más de doscientas canciones y más de siete horas de música. Y, segundo, la creación de la “*Battlestar Galactica* Orchestra”⁵⁴³ que desde 2009 ha ofrecido cinco conciertos en directo –dos en abril en el ‘LA

⁵⁴² Bear McCreary aparece como único responsable de la composición musical de la serie a partir de la primera temporada, ocupando el puesto del compositor Richard Gibbs de quien fuera ayudante en la Miniserie.

⁵⁴³ Formada por el compositor Bear McCreary, Raya Yarbrough (voz), Brendan McCreary (guitarra y voz), Steve Bartek (guitarras eléctricas), Chris Bleth (flautas étnicas) y Paul Cartwright (violín eléctrico); quienes a lo

Roxy' y tres en 'The House of Blues' en julio- con entradas agotadas. Además, el grupo ha sido uno de los protagonistas del Fimucité 4 –Festival Internacional de Música de Cine de Tenerife- (2010), ofreciendo su primer concierto sinfónico, y en el Úbeda International Film Music Festival (2011).

El crítico musical Mike Brennan, con motivo del lanzamiento de la banda sonora de la cuarta temporada, describe de forma muy acertada lo que la música de *Battlestar Galactica* representa tanto para la serie como para el panorama televisivo actual, introduciendo, además, los puntos sobre los que girará este capítulo.

“One of the many elements that made this show so spectacular was the music by Bear McCreary. [...] By the end of Season 4, the style and tone remained the same, but what evolved over the span of the four seasons was a cohesive score of epic proportions that continued to build in thematic complexity over the course of the series. What we were left with by this final season was something akin to the *Lord of the Rings* trilogy in that rarely was there a moment where a theme of some sort could not be heard. [...] McCreary's score became so essential to the series that parts of the third and fourth seasons scripts included elements for the score and [...] even had a hand in the finale. This score went far beyond the usual role music has in television shows”.⁵⁴⁴

Así, lo que se va a explorar a lo largo de este capítulo es el rol que desempeña la música en *Battlestar Galactica* para llegar a convertirse en uno elemento estilístico definitorio más de la serie, afectando y complicando la narración. Lo trascendente, aquí, es señalar como cada vez más, las series de televisión se ayudan de herramientas fuera de las estrictamente propias del medio para ofrecer experiencias narrativas más originales y creativas.⁵⁴⁵

Teniendo en cuenta la evaluación de Brennan incluida más arriba, parece bastante claro que el uso de la música en *Battlestar Galactica* va más allá de ser un mero acompañamiento arbitrario a modo de input sensorial innecesario. No obstante, antes de entrar en el análisis propiamente dicho, es necesario añadir un pequeño apunte, a modo de contexto, sobre la situación actual de la composición musical para la ficción televisiva en general, y de

largo de las cuatro temporadas de la serie han colaborado con McCreary en la creación de la música. Para más información, consultar la página web oficial del grupo en <www.battlestargalacticaorchestra.com>.

⁵⁴⁴ BRENNAN, M. “Battlestar Galactica OST season 4 review”, en *SoundtrackNet*, 29 de julio de 2009.

⁵⁴⁵ Por ejemplo, la música es para *Battlestar Galactica* lo que las pinturas de Tim Sale son para *Heroes*, donde los cuadros y cómics que Isaac Mendez y posteriormente aquellos personajes que se hacen con este poder pintan en la serie, son obra del artista gráfico Tim Sale.

la ciencia-ficción en concreto. Pues del mismo modo que la serie ha roto con muchos de los convencionalismos del género, el rompedor sonido que McCreary consigue en sus piezas lleva a la composición especialmente pensada para televisión a nuevos niveles. En este sentido, se deben tener muy presentes dos referencias musicales que, cada una a su manera, abrieron este camino.

La primera, y en cuanto a la innovación que esto representa en la esfera de la música compuesta para programas de ciencia-ficción, se debe destacar a *Firefly*. En esta serie medio western tradicional medio space-opera, Joss Whedon experimenta con el tema de los créditos iniciales que él mismo escribe, una canción que recuerda a las películas del lejano oeste de John Wayne. El resultado es un estilo de música diferente al que se suele emplear en series de ciencia-ficción basado en grandes orquestas en las que trompetas y demás instrumentos de metal suenan al rojo vivo mientras las naves espaciales descargan sus láseres y realizan acrobacias aéreas al estilo de *Star Trek*, *Farscape* o la *Battlestar Galactica* de Glen A. Larson. La segunda referencia, y en cuanto a la calidad musical en el contexto de la televisión, es la figura de Michael Giacchino y su labor en *LOST*. En muchas series, la música es el último elemento dramático que uno percibe, pero tanto las piezas de Giacchino como las de McCreary son difíciles de pasar por alto, al mismo tiempo que sus composiciones se han escrito especialmente para la serie sin recurrir a una recopilación de canciones pop o al abuso del sintetizador como sucede en muchas otras series.⁵⁴⁶

Para empezar a examinar el sonido de *Battlestar Galáctica*, y desde un punto de vista descriptivo y a modo de presentación general de su naturaleza, se debe decir que McCreary huye de los estereotipos. Entre los nada comunes instrumentos que emplea de forma regular, están la armónica de cristal, marimba de cristal, guitarra portuguesa, sitar indio, gamelán balinés, gaitas, erhu (violín chino), dudk (flauta armenia) o dumbek (tambor oriental), entre otros; apelando a una sensación, podría decirse, étnica.⁵⁴⁷ No obstante, tal y como trabaja McCreary con estos elementos, es difícil establecer relaciones con algún estilo musical y/o

⁵⁴⁶ SEPINWALL, A. "Sepinwall on TV: Michael Giacchino and Bear McCreary, Score Keepers", en *The Star-Ledger*, 22 de junio de 2008. No estoy despreciando aquí a las series que emplean este tipo de recursos, de hecho, algunas de las bandas sonoras que más me gustan son las de *Buffy the Vampir Slayer* y *Ally McBeal*, que son, básicamente, recopilaciones de canciones. Lo que estoy intentando evidenciar con esto es, simplemente, que existe una realidad musical diferente.

⁵⁴⁷ RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 262. Según la teoría de la "Música Relativizada" establecida por Michel Chion, una de las características que presenta la música en la ficción televisiva postmoderna es el 'multilingualismo', entendido como "the use of diverse style topics in one television text, or the use of non-Western or foreign (to a specific culture) music, or perhaps where the musical style is not understood by many viewers".

cultural concreto, por lo que la música de *Battlestar Galactica* lejos está de poder ser catalogada como un repertorio de músicas del mundo. Y es que, dada la incógnita que hasta el final de la serie juega el no saber cuál es la relación entre la Tierra y las Doce Colonias, no interesa hacer conexiones claras con ninguna música preexistente.⁵⁴⁸ Asimismo, McCreary emplea en muchas ocasiones sonidos vocales en lenguas exóticas como el gaélico, sánscrito o armenio que suenan, igual que los instrumentos, como cantos antiguos más que como voces contemporáneas. Cabe remarcar, entonces, que más que lo que la propia música, vocal o no, pueda significar, lo que importa es la sensación que transmite y cómo esto ayuda a construir el relato de la serie, dar más fuerza a sus personajes o acentuar la emotividad de las escenas.⁵⁴⁹ No obstante, el contenido de estas canciones no es arbitrario sino que, al sopesar las traducciones de las letras se da lugar a un nivel de lectura más profundo. Tómese como ejemplo “A Distant Sadness”,⁵⁵⁰ con la que se abre ‘Occupation’ (3.01).

A distant and familiar sadness calls to us
 As if carried on the wind, like burning sand
 Brothers and Sisters, away, you endure
 Stranded on our own land
 A memory etched into soul and skin
 Leaves a scar that never heals
 Our family is strong, but scattered
 Across the stars and fields
 We will not abandon you
 We will not forget you
 We will return for you

Estas letras describen lo que sucede al final de la segunda temporada y avanzan lo que todavía está por venir. Tras la llegada de los Cylon a Nueva Caprica y su inminente Ocupación (“distant and familiar sadness”), la Galáctica y la Pegasus no pueden enfrentarse a unas fuerzas enemigas superiores por lo que abandonan a casi toda su gente en el planeta (“Our family is strong, but scattered”) pero bajo la promesa del Almirante Adama de que volverán (“We will return for you”).

⁵⁴⁸ JARRY, J. “An Interview with Bear McCreary”, en *SoundtrackNet*, 21 de noviembre de 2007. No obstante, es cierto que algunas composiciones de la serie se parecen a otras piezas ya existentes. Es el caso de “Roslin and Adama” y su semejanza con el tema de Hans Zimmer para la película *Black Hawk Down*, “Leave No Man Behind”; y de “Black Market” con la canción “Wake Up” de Rage Against The Machine, en estos casos debería hablarse de coincidencia, tal y como McCreary ha declarado en la entrevista realizada por Jarry.

⁵⁴⁹ RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 22. “Music has been an effective communicator in television because TV composers and producers have consciously drawn upon popular musical traditions, a musical past that is known by TV viewers at any given time. This knowledge enables TV music to express or signify extramusical ideas and concepts, such as emotions, settings, character traits, objects, and more”.

⁵⁵⁰ Para un listado de las composiciones de la banda sonora, consultar el Anexo C.

Además de la música étnica o poco convencional, McCreary también emplea música de orquesta,⁵⁵¹ ya sea ella sola o acompañada de esos ‘otros’ instrumentos, pero siempre con un toque particular. Por ejemplo, “Battlestar Sonatica”, el enigmático solo de piano introducido por primera vez en ‘Torn’ (3.06) para acompañar las escenas en el interior de la nave Cylon, recuerda al adagio sostenuto del “Claro de Luna” de Beethoven. De hecho, en las temp-track para estas secuencias, Moore utilizó esta misma pieza como ejemplo⁵⁵² y, ciertamente, la composición resultante es muy semejante, solo que tal y como aparece en la serie, lejos de reflejar ese toque romántico de Beethoven, “Battlestar Sonatica” adquiere una dimensión turbadora. Nada más hace falta fijarse en la escena en la que una Ocho baila ballet desnuda al son de esa melodía, muy desconcertante. Y cuando la música de orquesta no es suficiente, McCreary añade un coro de voces mixtas, como sucede en “Diaspora Oratorio”.⁵⁵³ El juego que se establece entre música orquestal y étnica queda muy bien resumido en una de las entrevistas realizadas al compositor.

“So it ultimately benefited the show, because I started writing for non-traditional instruments and I still had to find ways for those instruments to speak musically the same way that an orchestral score would – meaning that the drama still had to be there; I just couldn’t use twenty-four horns and sixty strings – I had a couple of frame drums and a duduk! The irony is that by the end of the first season they were asking for some orchestra, and we were putting some orchestral strings back into the mix, but it was in a very different context. The strings, when they come up, suddenly sound special and unique, and when those episodes come up, I think viewers are subconsciously drawn to them because it sounds bigger, whereas if we plastered every episode with strings that effect would be LOST”.⁵⁵⁴

Retomando el ejemplo anterior de “Battlestar Sonatica”, una música en cierto sentido ya preconcebida en el guión,⁵⁵⁵ se introduce otro de los aspectos novedosos del uso musical en *Battlestar Galactica*, éste es la, podría decirse, música por encargo. Pues algunas de las piezas musicales se han escrito –o reescrito– a petición del propio Moore y para desempeñar una función concreta dentro de la serie. Es el caso de la versión al estilo ‘Galáctica’ del “All

⁵⁵¹ SEPINWALL, A. *Op. cit.* “I don’t need to put up a fight for it. The episodes that require an orchestral presence are self-evident, and everybody at Sci Fi and the producers know it’s money well-spent”.

⁵⁵² MOORE, R.D. Podcast Commentaries on *Battlestar Galactica* Season 3 – ‘Torn’ (3.06).

⁵⁵³ SEPINWALL, A. *Op. cit.*

⁵⁵⁴ McCREARY, B. Citado en LARSON, R. “The Score: Bear McCreary – From ‘Battlestar Galactica’ to ‘Terminator’”, en *Cinefantastique*, 9 de marzo de 2008.

⁵⁵⁵ Ron D. Moore se ayudó de “El Claro de Luna” de Beethoven para describir la atmósfera de las escenas que transcurrían en el interior de las naves Cylon.

Along the Watchtower”⁵⁵⁶ de Bob Dylan (‘Crossroads II, 3.20); “Gaeta’s Lament”, una canción al estilo ópera para un miembro de la tripulación que se recupera en la enfermería tras haber perdido una pierna (‘Guess What’s Comming to Dinner’, 4.07) y “Colonial Anthem”, el tema de la serie original que en esta versión funciona como himno de las Colonias (‘Final Cut’, 2.08).⁵⁵⁷ Se debe remarcar, no obstante, que al referirse a esta situación como ‘música por encargo’ o petición expresa de Moore, no se debe caer en el error de relacionarla con las aspiraciones del creador de ejercer un control totalitario sobre las diferentes áreas de la producción; sino de evidenciar cómo la música, en algunas ocasiones, ya está presente en las fases de guión. Mostrando, como, cada vez más, Moore y el resto del equipo creativo de la serie se apoyan en la fuerza dramática y narrativa de la música.

Llegados a este punto, y antes de proseguir, se pueden recoger ya los dos aspectos esenciales que de por sí son definitorios de la innovación aportada por la música de McCreary. Por un lado, el asociar un nuevo sonido a la ciencia-ficción, como ya se intentó en *Firefly*; y por otro, el amplio uso de composiciones complejas, como sucede en *LOST*. Como tercer elemento definitorio, se debe añadir que *Battlestar Galactica* da un paso más allá al hacer que la música funcione como elemento narrativo al incluirse en la trama de algunos y muy importantes episodios, pasando a formar parte de la propia mitología de la serie. Así, cuatro de los últimos Final Five se activan cuando empiezan a escuchar una extraña melodía (“All Along the Watchtower” en ‘Crossroads II’, 3.20), la misma de la que Kara extraerá las coordenadas para encontrar la Tierra (“Kara’s Coordinates” en ‘Daybreak II’, 4.20).

Volviendo el análisis de la música en su vertiente extradiegética, se debe añadir que esta sigue las pautas del leitmotiv o unidad melódica que se repite y que, en el caso de *Battlestar Galactica*, representa a un personaje, relación entre personajes o episodio concreto.

“As the show went on I started developing motific ideas that started coming into the texture that represented certain characters. Towards the end of the first season one of the producers turned to me during one of the playbacks and said, ‘Can we get some of that Boomer theme right there? I want to hear the Boomer theme!’ I thought to myself:

⁵⁵⁶ MOORE, R.D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 3 – ‘Crossroads, Part II’ (3x20). “I was essentially looking for an excuse to put “All Along the Watchtower” on the show for a long time. When I was working on *Roswell*, I had an entire episode I was gonna do around “All Along the Watchtower””.

⁵⁵⁷ McCREARY, B. Citado en JARRY, J. *Op. cit.* “All I know was that it [Colonial Anthem] was written into the script that the music heard in the background was Stu Phillips’ theme from the 70’s series”.

we'd never had a discussion that said it was okay for me to start writing a Boomer Theme".⁵⁵⁸

No obstante, se debe remarcar que estos temas no se basan en la repetición o en el reciclaje gratuito,⁵⁵⁹ sino en la variación, por lo que a la vez que evolucionan los personajes, lo hacen también sus homólogos musicales. Por ejemplo, el tema de Adama, cuando se oye en la primera temporada en la pieza "Wander My Friends" ('The Hand of God' 1.10), es mucho más frío y con fuertes connotaciones militares, pero a la vez que la relación entre Lee y su padre se hace más cálida, también lo hace su tema, como se puede notar en "Admiral and Commander" ('Exodus I' 3.03).⁵⁶⁰ Asimismo, la variación de los temas no sólo se basa en modificar la sonoridad sino también en otorgarle nuevos significados y representaciones. Es por eso que a finales de la cuarta temporada, el tema de los Adama se convierte también en el tema de la tripulación de Galáctica, porque los hombres y mujeres que han servido y sirven bajo el mando del almirante son, también, su familia ("Adama in the Memorial Hallway"); pues como señala Rodman en su estudio sobre el uso de la música en televisión, una misma pieza puede representar facetas diferentes de un programa al mismo tiempo.⁵⁶¹ Estos temas, además, se reducen, en su forma original, a simples frases musicales que McCreary toma como eje vertebral sobre el que construir las diferentes piezas.

"However, a musical theme is more malleable and subtle than many people realize. [...] A theme can be much simpler and more minimal, consisting of the smallest amount of musical information necessary to form identity. This is the model I've based *Battlestar* on. Think *Close Encounters* instead of *Star Wars*".⁵⁶²

⁵⁵⁸ McCREARY, B. Citado en LARSON, R. *Op. cit.*

⁵⁵⁹ RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 122. "The recycling of previously used material saved time for composers who had to produce a score on a very tight schedule, and it also saved money for the studio [...] as money would not be needed with music that was already in the can". A diferencia de las connotaciones que Rodman otorga a la idea de repetir temas musicales, cuando McCreary 'recicla' su música o la de otros compositores, no lo hace para ahorrar dinero, sino como homenaje y siempre porque él lo ha decidido así. Así, si se recicla el tema de la serie original compuesto por Stu Phillips en forma de "Colonial Anthem" o "The Heart of the Sun", es porque existe una justificación. Del mismo modo, el tema "Dirty Hands" es un homenaje a la compositora Shirley Walker que murió en 2006, pues la pieza se parece a otra que la mujer escribió para un capítulo de la serie animada de Batman con un argumento 'similar' al de 'Dirty Hands' (3.16), según declara McCreary en el artículo de Mike Brennan sobre la banda sonora de la tercera temporada de *Battlestar Galactica*.

⁵⁶⁰ SEPINWALL, A. *Op. cit.* "The music, and McCreary's role on the show, was particularly minimalist at the start. But as "Battlestar" has moved along, McCreary, like Giacchino, began developing themes for different characters that helped define how viewers, and even the writers, began to think of them. He wrote a sentimental, Celtic-tinged theme for the relationship between Edward James Olmos' Admiral Adama and his son Lee (Jamie Bamber); though Adama had to that point been written as very stern and cold. As the writers began to thaw him and his feelings towards Lee, I had a theme to draw from".

⁵⁶¹ RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 33.

⁵⁶² McCREARY, B. "Themes of *Battlestar Galactica*, pt. I", en *Bear's Battlestar Galactica Blog*, 13 de septiembre de 2006.

Al contrario de lo que puede parecer dado el volumen de música que ha generado la serie, McCreary tan sólo cuenta con una decena de temas base que modifica, reimagina, mezcla, superpone y relaciona de forma diferente. Así, por ejemplo, el tema de Starbuck no corresponde a una única pieza musical sino que éste aparece en varias composiciones y con diferentes significados. En “Starbuck on the Red Moon” (‘You can’t Go Home Again’, 1.05) el tema de Starbuck es heroico y representa la destreza que Kara demuestra al pilotar el raider Cylon; en “Prelude to War” (‘Resurrection Ship I’, 2.11) aparece muy fugazmente y marca el momento en que, en el episodio, Kara aparece con el Pájaro Negro justo a tiempo de detener el combate entre los escuadrones viper de Galáctica y Pegasus; mientras que en “Deathbed and Maelstrom” (‘Maelstrom’, 3.17) es más apacible y se relaciona con el momento en que Kara acepta su muerte. Asimismo, el personaje de Starbuck no sólo se identifica con este tema, al que se podría considerar el heroico, sino que se la conecta con dos más, por un lado está el tema del destino de Starbuck (“Flesh and Bone” y “Destiny”) que se relaciona con la trama del Cylon Leoben y el rol que Kara juega en el plan de Dios; y por otro, está el tema de amor de Lee y Kara (“Under the Wing” o “Someone to Trust”).

Pero donde estos casos juegan con la variación de un mismo tema musical, McCreary también recurre habitualmente a la combinación de melodías para representar aquellas situaciones en las que están involucradas diferentes personajes o relaciones. El caso más extremo es la última batalla protagonizada por la Galáctica en ‘Daybreak II’ (4.20) y el ataque a la Colonia Cylon. Para esta secuencia de más de treinta minutos de acción, McCreary escribió una pieza de más de quince minutos, “Assault on the Colony”, en la que convergen los temas más significativos de la serie, del mismo modo que las tramas de la serie también lo hacen en ese momento. Así, en esta pieza se pueden escuchar variaciones de “Battle on the Asteroid”, “Storming New Caprica”, “Passacaglia”, “A Distant Sadness”, “Kara’s Coordinates”, “The Alliance”, “Cally Descends” o “Heeding the Call”, entre otros.

“With all my thematic material firmly established in previous episodes, I took this opportunity to develop them further than ever before. Themes were combined, fractured, distorted, elongated, inverted and augmented in rewarding ways. This process became so overwhelming, I actually made myself a checklist of every major theme I wanted to appear in the finale and marked them off as I wrote. With very few exceptions, each was woven into the score somewhere along the way”.⁵⁶³

⁵⁶³ McCREARY, B. “BSG: Daybreak, Parts I & II”, en *Bear’s Battlestar Galactica Blog*, 21 de marzo de 2009.

Finalmente, y antes de pasar al siguiente punto del análisis, cabe señalar que la composición musical basada en la variación del leitmotiv que emplea McCreary va más allá de los límites de *Battlestar Galactica*, dado que algunos de sus melodías también aparecen en el spin-off *Caprica*, como por ejemplo el tema de los Adama, algo que podría considerarse como un spin-off musical. Además, y como complemento a la variación, en cada temporada McCreary introduce piezas no escuchadas hasta la fecha y que nada tienen que ver con los temas insignia de la serie. Así, y casualmente, algunos de los episodios independientes que hay en la serie, cuentan con una pieza musical propia, como “Black Market” (‘Black Market’, 2.14) o “Dirty Hands” (‘Dirty Hands’, 3.16).

A pesar de que a lo largo de las páginas anteriores ya se ha ido apuntando a cuestiones de significación y funcionalidad, es necesario acotar un poco más este ámbito. Roger Bowman⁵⁶⁴ reconoce que los principales usos que se le da a la música dentro de la televisión son: el opening (identifica la serie, discutido en el capítulo cinco), leitmotiv (tema de Adama, tema de amor de Lee y Kara, tema de Caprica, Tema de los Final Five...), conseguir efectos concretos a partir del montaje (“A Distant Sadness”), reforzar la acción (“Prelude to War”), reflejar transición entre escenas (“One Year Later”) y apuntar a eventos pasados/futuros (ligado a las variaciones de los temas, “The Shape of Things to Come”). Algunas de estas categorías ya se han discutido a comienzos del presente capítulo, pero lo que ahora interesa es detenerse un momento en los dos últimos casos donde la música juega con el tiempo narrativo de la serie y la percepción que el espectador tiene de éste. La pieza “The Shape of Things to Come”, presentada en la primera temporada (‘Kobol’s Last Gleaming, Pt. II’, 1.13), se convierte ya desde ese momento, y no sólo por lo que su título implica, en el tema místico de la serie, identificándose de aquí en adelante con la mitología de las Doce Colonias, Kobol y los Cylon. Desde que esta melodía aparece en la escena en la que Baltar y la Seis Virtual entran en la Opera House sujetando en sus brazos “al primero de la nueva generación de los hijos de Dios”, se convierte en un elemento metafórico clave. Este tema se va repitiendo y evolucionando a lo largo de la serie cada vez que se descubre algo nuevo y trascendental sobre la mitología, desde que encuentran la Tumba de Atenea (‘Home II’, 2.07), hasta que la profecía se cumple y llegan a la Tierra (‘Daybreak II’, 4.20). En este sentido, “The Shape of Things to Come” funciona casi como columna vertebral musical de la serie; pues referencia

⁵⁶⁴ RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 112.

tanto lo que ya ha sucedido, a la vez que se conecta con el presente y augura lo que aún está por venir; dando la sensación de que el paso del tiempo en *Battlestar Galactica* es casi circular y aludiendo a la idea de que “esto ya ha pasado y volverá a pasar”. Del mismo modo, “One year Later” se relaciona con el paso del tiempo, pero esta vez de una forma completamente directa, puesto esta pieza es la que ‘hace saltar’ el tiempo tanto en el flashforward de un año al final de la segunda temporada, como en el de miles de años al final de la serie.

Es importante, no obstante, evidenciar el juego jerárquico que se establece entre música e imagen/diálogo, pues la primera desempeña roles diferentes según la forma en la que se escuche. En primer lugar, y en el contexto de la serie, la música está al servicio de la imagen y no le resta protagonismo a la narración, por lo que para el oído desentrenado, seguramente, pasará desapercibida. No obstante, en (muchas) ocasiones su presencia sí es evidente, sobre todo cuando se recurre al montaje rítmico musical. Por ejemplo, en la secuencia que abre ‘Occupation’ (3.01), diferentes escenas sin diálogos –Tyrol y Sam haciendo estallar una bomba, el Coronel Tigh en detención, el comandante Adama en la sala de estrategia, Roslin leyendo Las Escrituras...- se van alternando al compás de la imponente “A Distant Sadness”, una forma atractiva a la vez que eficaz de presentar la situación con la que empieza la tercera temporada. Por su parte, la pieza “The Temple of Five” (‘The Eye of Jupiter’, 3.11) se emplea como descriptivo sensorial de la majestuosidad del templo en cuestión cuando el jefe Tyrol entra en su interior tras encontrarlo escondido en las montañas, otorgando al emplazamiento ese toque divino que llevan al espectador a preguntarse si Dios o los Dioses van realmente a aparecer. En segundo lugar, la música también tiene valor por ella misma cuando se escucha de forma independiente a la serie. Por un lado, la calidad de las composiciones hace que estas sobrepasen la función de acompañamiento y adquieran un sentido propio; y por el otro, al jugar con el orden de las pistas en los discos compactos se crean nuevas relaciones de significado. Así, a la pieza “Adama Falls” la sigue “Under the Wing”, y el paso de una a otra es tan fluido, que ambas parecen formar una sola melodía, al igual que sucede con “Reuniting the Fleet” y “Roslin Confesses”.

Del mismo modo que se pueden identificar estas dos modalidades de escucha, y relacionado con esto, también se debe tener en cuenta que la música compuesta por McCreary presenta diferentes niveles de lectura. Así, se puede realizar una audición pasiva donde la música únicamente funciona como acompañamiento de las imágenes; o activa, al prestar

atención a las composiciones musicales permitiendo que estas amplíen la experiencia *Battlestar Galactica*. Estas relaciones de significado se construyen por medio de diferentes operaciones de conexión e interacción de contenidos.⁵⁶⁵ A medida que uno se familiariza con la música, empieza a reconocer elementos comunes en ella como por ejemplo, los temas que componen una misma pieza, como en “Kara’s Coordinates”, donde aparecen tanto el tema de Cally como el tema de los Final Five. El siguiente paso es recordar estructuras semejantes a través de la asociación de piezas que contengan los mismos temas, tal y como sucede con “Wander my Friends”, “Reuniting the Fleet”, “Almiral and Comander”, “Farewell Apollo” y muchas otras donde el tema de los Adama es el elemento principal. Asimismo, dependiendo de cómo se combinen los temas unos con otros o las variaciones internas que sufran cada uno, el espectador también puede reforzar su comprensión de la narración. “So Much Life”, por ejemplo, es la pieza que acompaña la última escena en que la presidenta Roslin y el almirante Adama comparten en ‘Daybreak II’ (4.20) en la que ella finalmente muere. Aquí, y del mismo modo que el anillo que Adama desliza por el dedo de Laura en símbolo de su unión, la música también transmite este sentimiento al entrelazar el tema de Adama con el de Roslin. La idea, aquí, es que a través de la música se pueden referenciar episodios, temas y temporadas pasadas; al igual que la serie lo hace con sus tramas argumentales, aumentando, así, sus posibilidades dramáticas. Una escena de ‘Daybreak II’, por ejemplo, se remonta al momento en que Lee y Kara se conocen por primera vez, pero a pesar de que ella está saliendo con Zak, el hermano de Lee, la química entre ambos es inmediata, por eso la melodía que acompaña estas imágenes no es otra que el tema de amor de Lee y Kara.

Como se ha mostrado a lo largo de este capítulo, la música de Bear McCreary para *Battlestar Galactica* sobrepasa la categoría de música de acompañamiento básicamente por tres motivos. Primero, ha roto con las convenciones establecidas en la composición musical para la ciencia-ficción de televisión obviando los sonidos característicos del género a favor de experimentar con tonalidades étnicas (lenguas e instrumentos fuera de lo común) y variedad de estilos (minimalista, orquestación, rock, coral, ópera...).

“Musically, *Galactica* pushes me. I am constantly being asked to develop and change. That is against the instincts of a lot of television music, which is to set up a sound and

⁵⁶⁵ BURKHOLDER, P. Citado en RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 38.

stick with it. I'm being asked to take risks and make daring musical decisions that, on another show, would get you fired".⁵⁶⁶

En segundo lugar, y dado el peso –tanto por cantidad como por calidad– que la música tiene en la totalidad de la serie, evidencia como la composición musical en el contexto general de la ficción televisiva es una esfera con un sinfín de posibilidades narrativas y dramáticas. De hecho, Rodman identifica este trabajo con la música, de forma diferente a su uso tradicional, como una nueva práctica artística y tecnológica para crear programas nuevos y singulares en un contexto de posmodernidad.⁵⁶⁷ El dedicar especial atención a la función que desempeña la música dentro de un programa concreto, es decir, el darle un sentido y/o justificación al porqué de esa canción o melodía concreta, se debe considerar al uso musical como un elemento definitorio más de gran parte de la ficción televisiva.

“For me,” says McCreary, “it's an opportunity to show that it's still possible to write music for television - on a deadline and budget that would make composers for film weep - that's intelligent and artistic and something that is worth a second viewing”.⁵⁶⁸

Así, tanto por lo que significa para el género de ciencia-ficción como para el panorama de las series de televisión en general, las composiciones de Bear McCreary entroncan con la teoría musical contemporánea según defiende el teórico Lawrence Kramer, pues suponen ruptura y extensión de un estado anterior a la vez que mantienen lazos con el pasado y el presente, rompen barreras entre clásico y moderno, referencian a músicas de diferentes tradiciones y se asocian a múltiples significados.⁵⁶⁹ Finalmente, y como tercera y más importante innovación en el ámbito de la ficción televisiva, está el hecho de que *Battlestar Galactica* ha incluido la composición musical como un elemento narrativo más de la serie, haciendo que esta juegue un papel crucial en su mitología.

⁵⁶⁶ McCREARY, B. Citado en BURLINGAME, J. “Battlestar Galactica music takes off. Composer makes his mark with sci-fi series”, en *Variety*, fecha 30 de mayo de 2008.

⁵⁶⁷ RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 261. Por ejemplo, la atención que se le da (minutos en pantalla) a los grupos de música alternativa en *Buffy the Vampire Slayer* que tocan en el ‘Bronze’, el local de moda al que acuden Buffy y sus amigos; o la música de *Supernatural* compuesta enteramente por grupos al estilo de AC/DC o Blue Öyster Cult, la misma música que Dean Winchester escucha en su Impala en cada episodio.

⁵⁶⁸ McCREARY, B. Citado en SEPINWALL, A. *Op. cit.*

⁵⁶⁹ KRAMER, L. Citado en RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 278. “Traits of Musical Postmodernism”

PREVIOUSLY ON BSG...

USO MUSICAL EN 'CROSSROADS', 'SOMEONE TO WATCH OVER ME' Y 'DAYBREAK'

Como se reflejaba en el capítulo séptimo, el uso musical de *Battlestar Galactica* se convierte en una característica definitoria más de la serie al dotarla de una potente carga dramática y al hacer que ocupe una parte importante de la narración y la mitología de la misma, entramándose con la narración de la serie lentamente ('Crossroads II', 3.20), para poco a poco ver como la relación entre ambas se hace más complicada ('Someone to Watch Over Me', 4.17) hasta llegar al final del viaje donde todas las piezas encajan ('Daybreak', 4.20).⁵⁷⁰

La música se une muy sutilmente a la narración ya en la primera temporada, donde se introducen algunos de los elementos que serán clave en el desenlace final de la serie. En 'Kobol's Last Gleaming, Pt. II' (1.13), tras estrellarse un raptor en la superficie de Kobol, Baltar y la Seis Virtual comparten una visión en las ruinas de la ciudad que les lleva hasta la Opera House, donde ella comenta que "la vida es una melodía, Gaius. Un ritmo de notas en que se convierte tu existencia tocadas en armonía con el plan de Dios. Haz tu parte y reacciona a tu destino [...] guardián y protector de la nueva generación de los hijos de Dios [...] el primer miembro de nuestra familia estará pronto con nosotros [...] ve la faz de las cosas que se aproximan." En este breve pero intenso discurso poético, se avanza gran parte de la trama y el papel que la música jugará en ésta. Por un lado, se presenta a los tres primeros personajes que tendrán un rol crucial para encontrar la Tierra: Gaius, una Seis –aunque no se especifique cuál de sus múltiples encarnaciones- y Hera; determinando su función en el supuesto plan de Dios: Baltar como guardián y protector y Hera como la primera de la nueva generación Humano/Cylon. Por otro, ya se apunta a la idea de que una melodía divina puede guiar y marcar el destino de una persona. Más adelante, en la cuarta temporada, los diálogos vuelven a apelar a esta misma noción de música como herramienta para dar orden y sentido a la existencia. En el episodio 'Six of One' (4.04), y mientras los cuatro Final Five lidian con las extrañas circunstancias que les han llevado a descubrir su faceta Cylon, Baltar vuelve a relacionar los conceptos de Dios, música y destino.

Baltar: Yes, I do, don't I? I don't understand myself, to be honest. Just, uh... well, it seems that God has chosen me to sing his song.

Tory: A song?

⁵⁷⁰ McCREARY, B. "BSG: Daybreak, Parts I & II". *Op. cit.* "The music for the montage where Kara punches in the jump coordinates is important not just because the score sounds totally rockin', but because it literally makes an important story point and culminates the arc set in motion by 'Crossroads, Pt. II' and Kara's piano epiphanies in 'Someone to Watch Over Me'".

Baltar: Music. Did you say music?

Tory: No.

Baltar: Yeah, you know, it's funny. It's a lot like that. It's like the distant chaos of an orchestra tuning up. And then somebody waves a magic wand, and all of those notes start to slide into place. A grotesque, screeching cacophony becomes a single melody

La parte final de este diálogo, y aunque Baltar sólo la emplee como metáfora filosófica de su recientemente descubierta faceta de líder espiritual, está refiriéndose a dos hechos concretos de la trama. Por un lado describe el proceso por el que han pasado cuatro de los Final Five hasta encontrarse, es decir, del caos de una melodía inconexa que tan sólo oyen Tigh, Anders, Tyrol y Tory; a una clara melodía tras descubrir que son Cylon ('Crossroads', 3.20). Además, ese "alguien" que "ondea una varita mágica" conecta con lo que el jefe Tyrol dice cuando se da cuenta de su naturaleza Cylon, "al cabo de tanto tiempo, el interruptor salta sin más". En ambos casos, se está dando a entender que hay algo que no se puede explicar, una varita mágica o un interruptor, que guía las vidas de los personajes y que, además, está controlado por un 'alguien', posiblemente Dios. Por otro lado, la idea de una "cacofonía sin sentido que de pronto cobra sentido y se convierte en melodía", se refiere, también, a las diferentes tramas, aparentemente sin sentido, que encajan en el último episodio de la serie.

No obstante, estos dos casos se corresponden a la noción de música como orquestadora de un plan superior, de algo que ya ha sucedido y que volverá a pasar; pero también existen ejemplos en los que algunos personajes verdaderamente oyen una melodía que les impulsa a hacer cosas. Este recurso se introduce por primera vez en 'The Eye of Jupiter' (3.11), cuando el jefe Tyrol encuentra el Templo de los Cinco, un elemento crucial en la mitología de la serie que les permite seguir su camino hacia la Tierra, donde lo que le guía a través de las montañas es un sonido metálico mezclado con algo que parecen ser campanillas y que sólo él puede oír. Pero a diferencia de este episodio, donde el espectador también puede escuchar ese misterioso sonido brevemente, en 'Faith' (4.06) tan sólo es Kara quien oye esa supuesta música que la guía hasta encontrar la Estrella Base Cylon rebelde.

Kara: This is it. This is the place. I can hear it.

Leoben: The unstruck music vibrates in all of us. Few can hear it. Kara's one of the few.

Athena: Got a course for us?

Kara: Give me the ship.

Athena: Starbuck, you have any idea where you're going?

Kara: The comet! The... It's the ship! This is what I was meant to see.

De hecho, desde que Kara vuelve de entre los muertos en ‘He That Believed in Me’ (4.01) afirma que conoce el camino a la Tierra pero no puede indicar qué rumbo tomar exactamente, sólo sabe que con cada salto que realiza la flota, el ‘zumbido’ se vuelve menos nítido, indicando, según ella, que se alejan del camino correcto. No obstante, ese zumbido al que Leoben se refiere como “la música no interpretada que vibra en todos nosotros y que sólo algunos pueden oír”, es lo que finalmente permite pilotar a Kara el raptor no a la Tierra sino hasta los Cylon rebeldes. Y con esta revelación se introduce un nuevo personaje en la ecuación para encontrar la Tierra, Kara Thrace y su capacidad de escuchar la música no interpretada.

Hasta ahora, y a pesar de la importancia que tienen en la narración, ninguno de los ejemplos anteriores alude a ‘La Música’, esa melodía cósmica de millones de años de antigüedad que Samuel T. Anders, Dreilide Thrace y Hera Aghaton han sido capaces no sólo de captar sino también de transmitir. Anders afirma haberla tocado hace dos mil años para una mujer, Dreilide enseñó a su hija Kara a tocarla al piano y Hera ha pintado las notas musicales en sus dibujos. Una melodía que, a través de sus diferentes manifestaciones –“Heeding the Call”, “All Along the Watchtower”, “Kara Remembers” y “Kara’s Coordinates”-, despertará a cuatro de los Final Five y se convertirá en las coordenadas de salto para encontrar la Tierra.

‘La Música’ hace su primera aparición en ‘Crossroads’ (3.19-20), donde el coronel Tigh, Sam Anders, el jefe Tyrol y la secretaria de la presidenta Tory Foster empiezan a escuchar lo que por el momento no son más que unos sonidos inconexos que parecen captar de vez en cuando con una vieja radio. Pero a medida que avanza la acción, esos sonidos se van repitiendo y Tigh empieza a escucharla en el interior de su camarote, “¡la música está en la maldita nave!”, afirma. Mientas que en el hangar de pilotos, Anders oye a Tyrol tararear la canción,

Anders: That song you're humming. What is that?

Chief: Oh... You know what, I don't even know. It's just something I can't get out of my head. Some... Some way out of here...

Anders: I've been hearing that everywhere. On a boom box, you know, in the bar?

Chief: Come here. You hear that song?

Anders: Yeah. It's freaking me out. I hear it everywhere, I mean, but I can't... but I can't really hear it, you know what I mean?

Chief: Yeah, it's like you can grab just a part of the melody and then it goes away. Like it's something from...

Both: Childhood.

Anders: Exactly

Además de reflejar la confusión que experimentan los dos personajes al escuchar una canción que sólo ellos oyen, este diálogo ya apunta ligeramente a la finalidad última de ‘La Música’. Cuando ambos se refieren al unísono a que es algo de la infancia, se está jugando también con la idea del recuerdo, algo que una vez conocieron pero que con el tiempo olvidaron. Pero para que esto acabe de tener sentido, es necesario saltar un poco en el tiempo, justo hasta ‘Sometimes a Great Notion’ (4.11). En este episodio, la Flota Colonial y los Cylon rebeldes llegan al hogar de la decimotercera Colonia donde hace tiempo habitaron los Final Five, la Tierra, un planeta completamente devastado. Entre las ruinas de la que fuera una ciudad, Anders recuerda que en su vida pasada “la canción que nos despertó, yo la toqué”, a lo que Tory responde, “la tocaste para todos”. Por lo que cuando el jefe Tyrol y Anders se refieren a esa música como a un recuerdo de la infancia, aunque todavía no lo saben, esa infancia es en realidad su vida pasada.

Pero volviendo a ‘Crossroads’ y a la primera aparición de ‘La Música’, cuando el capítulo está llegando a su fin, la Galáctica y sus tripulantes se preparan para la batalla contra los Cylon en la Nebulosa Ionia; y tanto Tigh, Tyrol, Anders como Tory, al borde de la locura, repiten una frase sin darse cuenta. “Debe haber algún modo de salir de aquí”, “le dijo el bromista al ladrón”, “aquí hay demasiada confusión” y “no encuentro alivio”. El espectador entrenado puede empezar a identificar en este momento la melodía que los cuatro personajes llevan escuchando en los dos últimos episodios, aunque para la gran mayoría el detalle pasará desapercibido. Y como si esas palabras hubieran encendido algo en sus cabezas, los cuatro se dejan guiar a través de los pasillos de la nave por la música que es ahora cada vez más audible y, cuando esta cesa, los cuatro se encuentran en la misma sala. Entonces todo encaja y es como si lo hubieran sabido siempre, ellos son cuatro de los Final Five, rebelándose así, una de las incógnitas más importante de la tercera temporada. Esa música que sólo ellos oían les ha despertado, haciéndoles descubrir su verdadera identidad. Y mientras el espectador no sale de su estupefacción ante tal revelación, aún queda por llegar la mejor parte. Las alertas se han disparado en toda la nave, están siendo atacados y todo el mundo debe dirigirse a sus puestos de combate, cuando ‘La Música’ reaparece, esta vez de forma extradiegética y sonando ya sin ningún tipo de interferencias, es “All Along the Watchtower” o, mejor dicho, algo así como una versión al estilo ‘Galáctica’ del tema escrito y compuesto por Bob Dylan. Merece la pena detenerse un momento a sopesar la letra de la canción pues, aunque la versión de ‘La Música’ que han estado escuchando los cuatro Final Five no vaya acompañada de palabras, los cuatro

han pronunciado algunos de sus versos, por lo que se puede extraer que la canción, en su forma primigenia, coincidiría con la letra de Dylan,

There must be some way out of here
Said the joker to the thief
There's too much confusion
I can't get no relief
Businessmen they drink my wine
Plowmen dig my earth
None of them along the line
Know what any of it is worth
No reason to get excited
The thief he kindly spoke
There are many here among us
Who feel that life is but a joke
But you and I, we've been through that
And this is not our fate
So let us not talk falsely now
The hour is getting late
All along the watchtower
All along the watchtower

All along the watchtower
Princes kept the view
While all the women came and went
Barefoot servants, too
Outside in the distance
A wildcat did growl
Two raiders were approaching
The wind began to howl

Las dos primeras frases, en el contexto del episodio, conectan con la idea de que debe haber algún modo de acabar (salir) con la batalla que está a punto de empezar, siendo esto algo que se preguntan tanto los hombres como los Cylon (bromista/ladrón), cansados de tantos años de combate y persecución (confusión/descanso). Y, por supuesto, también son un reflejo directo del desconcierto que los cuatro nuevos Cylon sienten al descubrir lo que realmente son. Con los “muchos entre nosotros” se alude a la situación del enemigo infiltrado y al que no se puede distinguir, las cuatro personas que han descubierto su condición de Cylon o al quinto que podrían seguir estando escondido en la flota. La canción también apela directamente a una de las premisas que se han ido repitiendo a lo largo de toda la serie, ‘todo esto ya ha pasado y volverá a pasar’ (“But you and I, we've been through that”), e introduce la idea de ese destino preescrito que muchos personajes parecen tener en la serie. Pero en el contexto de este episodio, los cuatro Cylon han decidido decir no a su condición de máquinas para seguir con sus identidades humanas (“And this is not our fate”). Los cuatro últimos

versos se suprimen en el montaje del episodio⁵⁷¹ y en su lugar se va repitiendo ‘All along the watchtower’, pero realmente lo que se está haciendo es sustituir el significado de esas palabras por lo que se ve en la imagen, ya que los paralelismos que se establecen entre ambas son muy claros. “Mientras todas las mujeres vienen y se van. Sirvientes descalzos también” sitúa al espectador de nuevo en la batalla que se está luchando, y más concretamente lo sitúa “outside in the distance”, es decir, en el espacio; donde “a wildcat did growl”, la nave que Lee ve desde su viper y a la que no puede identificar; hasta que “two raiders were approaching”, ambas naves se aproximan y aparece. Esa nave desconocida no es otra que el viper de Kara (wildcat) y con ella en su interior, resurgiendo de las cenizas.

En este momento, cuestiones como ¿De dónde sale la canción? ¿Es un programa que tenían en la cabeza? ¿Realmente es una melodía cósmica que tan sólo ellos pueden captar? ¿Tiene alguna relación Bob Dylan con el universo de *Battlestar Galactica*? o ¿La canción es una antigua profecía? son completamente lícitas, pero se salen de los objetivos del presente capítulo. Lo que sí interesa, no obstante, es que en ‘Crossroads’ (3.20) se introducen cuatro nuevos personajes que también jugarán un rol clave para encontrar la Tierra, los Final Five infiltrados en la flota,⁵⁷² y que ‘La Música’, aunque en este momento el espectador no pueda saberlo aún, será lo que les guiará hasta su destino. Del mismo modo que, cuando ‘Crossroads II’ llega a su fin, la guitarra eléctrica suena con más fuerza, y a ritmo del “All Along the Watchtower” la última secuencia lleva al espectador en un viaje espacial desde la Nebulosa Ionia, a través de las galaxia, hasta llegar a la Tierra.

A modo de apunte, y antes de pasar al siguiente caso de estudio, es necesario recordar que ‘La Música’ vuelve a aparecer en la narración de *Battlestar Galactica* en ‘Revelations’ (4.10). Aquí, los cuatro Final Five que están en la flota vuelven a oír la melodía que despertó su condición Cylon, llevándoles esta vez hasta el viper en el que Kara vuelve de entre los muertos. Ellos saben que hay algo diferente en esa nave, pueden oírlo, pero Kara no siente nada. No obstante, cuando entra en la cabina y conecta los aparatos de la nave que no habían funcionado desde que se reuniera con la flota, y recibe una señal, la señal que les lleva a la Tierra, el hogar de la decimotercera Colonia de Kobol, un planeta desolado por una guerra nuclear hace miles de años. De nuevo, ‘La Música’ es el detonante que ha propiciado una cadena de sucesos que les ha permitido llegar a la Tierra.

⁵⁷¹ La versión comercializada del “All Along the Watchtower” de la tercera temporada sí incluye estos versos.

⁵⁷² Recordemos que hasta ahora ya se han presentado a Baltar, una Seis y Hera (‘Kobol’s Last Gleaming’ Pt. II, 1.13); y Kara (‘Faith’, 4.06) como los otros personajes clave para encontrar la Tierra.

Véase, ahora, ‘Someone to Watch Over Me’ (4.17),⁵⁷³ un episodio que, dentro de su sencillez argumental –Kara ayuda a un músico frustrado a componer una canción- resulta ser uno de los más complicados de desentramar dadas las alusiones místicas y metafóricas que contiene. Gran parte del episodio lidia con la historia de este músico que intenta acabar su obra y la relación que entabla con Kara mientras esta le ayuda,⁵⁷⁴ así, en una de sus conversaciones nocturnas en el bar, Kara cuenta a su nuevo amigo que había una canción que de niña le encantaba porque la hacía estar triste y contenta al mismo tiempo que su padre le enseñó a tocar al piano, pero que ya no la recuerda. Del mismo modo que el jefe Tyrol y Anders tampoco recordaban la canción que oyen a lo largo de ‘Crossroads’ y a quienes también les parecía algo de su infancia.

A medida que avanza el episodio, el proceso creativo se vuelve cada vez más surrealista hasta que llega un momento en que el músico dice a Kara que se atreva a volver a tocar el piano pues puede que así recuerde la canción. Ella improvisa en el teclado, son apenas unos acordes, no obstante él cree saber lo que está tocando y anota unas cuantas figuras musicales en una partitura. Justo en ese momento Kara se da cuenta de que lo que le falta a su canción es una frase y saca de su bolsillo el dibujo que Hera le había regalado días atrás. Son unas pequeñas redondas de colores dispuestas horizontalmente y a diferentes alturas, se suponía que eran estrellas, pero Kara sabe que estas figuras son la frase que le falta a su canción. El hombre las añade a la partitura y ambos empiezan a tocar la pieza a cuatro manos. Cuando poco a poco la canción empieza a adquirir forma, el espectador la reconoce, es ‘La Música’. Y Tigh, Tory y Ellen, que en ese momento están reunidos en el bar, también se dan cuenta, “¡esa es la canción!”, exclama el coronel estupefacto. Cuando la melodía acaba, los tres Cylon se acercan a Kara para saber de dónde la ha sacado, pero cuando ella va a explicárselo, el músico con el que lleva días conversando y trabajando ha desaparecido, y lo único que tiene delante es el dibujo de Hera, entendiendo que nunca ha habido un compositor y que, de algún modo, Kara ha pasado por ese proceso ella sola.

Tigh: How can a three year old girl spontaneously write down that song?

Ellen: She’s played into something that is manipulating all of us.

⁵⁷³ McCREARY, B. “BSG: Someone to Watch Over Me, Pt 1”. *Op. cit.* “I was intimately involved in every step of the episode’s development: from the earliest draft of the script by David Weddle and Bradley Thompson, through the production, directed by Michael Nankin and throughout the editing, scoring and final sound mix [...] David and Bradley called me before the first draft had even been started. ‘We decided to get you involved from the moment we began writing the story because we felt that in order to pull this off in a way that wouldn’t be hokey, we needed to have input from a real composer’ ”.

⁵⁷⁴ En el episodio ‘Valley of Darkness’ (2.02) ya se había establecido que el padre de Kara es músico.

Así, no sólo Kara ha sido capaz de recordar ‘La Música’, sino que además es una pieza que su padre le enseñó de pequeña; y por si fuera poco, una niña de tres años, de algún modo que no se especifica, ha podido dibujar las notas. Y la única explicación que uno puede dar, como confiesa Ellen, es que hay “algo que nos manipula a todos”, del mismo modo que Baltar habla de la varita mágica que ordena notas inconexas para convertirlas en una única melodía (‘Six of One’, 4.04) y el jefe Tyrol se refiere a la música que activa su condición Cylon como un interruptor que salta sin más (‘Corssroads II’, 3.20), retomando, de nuevo, el concepto de que existe un plan maestro que lleva mucho tiempo escrito. Este episodio, además, refuerza la cuestión de que ‘La Música’ es un fenómeno que está por encima de todo y todos, algo místico difícil de reproducir y delimitar. Incluso aquellos que han tenido la suerte de oírla son incapaces de retransmitirla puramente por lo que cada uno la adapta –reimagina- al lenguaje que conoce. El padre de Kara con su piano, Hera con sus dibujos y Sam con su guitarra. Por eso no hay una única versión de ‘La Música’, sino que existen múltiples manifestaciones de esta –“All Along the Watchtower” o “Kara Remembers”, entre otras⁵⁷⁵-. Finalmente, y como sucede cada vez que aparece ‘La Música’, se amplía la comprensión que el espectador tiene de ese plan que alguien parece haber orquestado. Aquí, el nuevo elemento que se introduce es el personaje de Ellen Tigh, la última de los Final Five en darse a conocer, al reconocer la melodía que Kara toca al piano.

Finalmente, en ‘Daybreak II’ (4.20) llega el momento de unir todas las piezas del puzzle. La Galáctica está a punto de ser destruida en plena batalla contra la Colonia Cylon, por lo que el almirante Adama ordena a Kara que haga saltar la nave y así poder escapar, pero ella no tiene las coordenadas para reunirse con el resto de la flota. El ataque que están sufriendo es tan fuerte que Adama le dice que no importa adonde les lleve, pero que lo haga; entonces, ‘La Música’ empieza a sonar extradiegéticamente y Kara parece percibir ese plan superior, y cuando dice “there must be some kind of way out of here”, del mismo modo que hicieran Tory, Tigh, Anders y Tyrol, Kara encuentra un modo de salir de ahí. Como si de una epifanía se tratase, Kara se acerca al teclado de navegación y con la melodía en su cabeza asigna un número a cada una de las trece notas que forman la frase principal de ‘La Música’

⁵⁷⁵ McCREARY, B. “BSG: Someone to Watch Over Me, Pt 1”. *Op. cit.* “My challenge: the song, intended to be ultimately recognizable for the audience, was to be performed without lyrics on a piano and notated by a 3-year-old girl! How were we going to pull this off??”.

según su posición en el pentagrama.⁵⁷⁶ Y ya tiene unas coordenadas que introduce en la consola de mando.⁵⁷⁷ Gira la llave y ¡salto! “¿A dónde nos ha llevado, Kara?”, pregunta Laura Roslin. Y la respuesta es a la Tierra, nuestra Tierra.

Es en estas últimas escenas, con los personajes principales de la serie reunidos en el CIC de Galáctica intentando escapar de la Colonia Cylon y justo hasta el momento en que Kara hace saltar la nave, donde todas esas piezas relacionadas con ‘La Música’ aparentemente inconexas que se han ido introduciendo a lo largo de la serie, finalmente encajan; o como diría Gaius Baltar, una cacofonía que de pronto cobra sentido y se convierte en melodía. Las predicciones que la Seis Virtual hacía a Baltar en ‘Kobol’s Last Gleaming II’ (1.13) sobre su rol como “guardián y protector de la nueva generación de los hijos de Dios” en ese plan divino que compara con “un ritmo de notas en que se convierte tu existencia”, se hacen realidad en ‘Daybreak II’, donde él y Caprica Seis arriesgan sus vidas para proteger a Hera, el primer miembro de esa nueva generación que en ‘Someone to Watch Over Me’ (4.17) había representado las notas de ‘La Música’ en sus dibujos. Los Final Five, quienes entraron a formar parte de ese plan en ‘Crossroads II’ (3.20) tras escuchar ‘La Música’, también están presentes en este momento, evitando que las fuerzas de Cavil salgan victoriosas. Y finalmente está Kara, quien tras recordar en ‘Someone to Watch Over Me’ la canción que su padre le enseñó de niña, es capaz de extraer unas coordenadas de salto de esas notas musicales. De este modo, ‘La Música’ se convierte en la clave para resolver una de las –por no decir ‘la’- tramas más importantes de *Battlestar Galactica* planteada ya en la miniserie, llegar a la Tierra.

A lo largo de este texto se ha analizado –es cierto que en ocasiones se ha recurrido más a la descripción que al análisis, pero ciertos momentos en la serie hablan por sí solos– cómo la música de *Battlestar Galactica* se convierte en un elemento narrativo más de la serie, al dotarla de contenido dramático, pasando a formar parte de su mitología. Esto, junto con el estilo musical empleado por el compositor Bear McCreary que la aleja de los convencionalismos sonoros de la ciencia-ficción y la importancia que se le da al acompañamiento musical en la serie, hace que se pueda considerar la música de *Battlestar*

⁵⁷⁶ Desde que tocara esa melodía al piano en ‘Someone to Watch Over Me’ (4.17), Kara intenta sacarle algún sentido a la partitura, tal y como muestran los episodios ‘Islanded in a Stream of Stars’ (4.18) y ‘Daybreak I’ (4.19).

⁵⁷⁷ McCREARY, B. “BSG: Daybreak, Parts I & II”. *Op. cit.* Fue el propio Ron D. Moore quien encargó a McCreary que encontrara la forma de transformar unas notas musicales en coordenadas de salto de forma que pareciera creíble. “My score had become such an integral part of the series that the producers were looking to me, the series composer, to generate the coordinates for Earth. It would be difficult to overstate my surprise”.

Galactica como una característica más que notable del texto narrativo⁵⁷⁸ que complementa el concepto base de la serie. Así, la música se suma a la larga lista de elementos encargados de complicar la narración de las tramas, al igual que lo hacen los cuadros que pinta Kara, las visiones de la presidenta Roslin, las profecías de Pythia, los discursos de los Híbridos o ‘las pautas’ que los Leoben parecen ver por todas partes. Todo ello señalando la voluntad de *Battlestar Galactica* para arriesgar e innovar en el ámbito de la narración para la ficción televisiva, pues, como muy bien ha señalado Bear McCreary, este tipo de técnicas que aparentemente podrían parecer una locura, acaban dando como resultado episodios espectaculares que se destacan por su originalidad, tanto en sus contenidos como en la forma de presentarlos.⁵⁷⁹ Y en este contexto, es posible que una melodía cósmica de millones de años de antigüedad y que parece ser el instrumento que conduce el plan de Dios, esa melodía a la que en este capítulo se ha referido como ‘La Música’, empieza a entramarse con la narración de *Battlestar Galactica* poco a poco para ir estableciendo conexiones con todos los personajes que tendrán un papel clave en el desenlace de la serie –los Final Five en ‘Crossroads II’ (3.20), Kara y Hera en ‘Someone to Watch Over Me’ (4.17)-, hasta desvelar su verdadera finalidad como mapa a la Tierra en ‘Daybreak II’ (4.20).

⁵⁷⁸ RODMAN, R. *Op. cit.*, p. 262.

⁵⁷⁹ McCREARY, B. “BSG: Crossroads, Part II”, en *Bear’s Battlestar Galactica Blog*, 25 de marzo de 2007. “I have to admit that my first thought was that Ron [Moore] might be going crazy. However, as always, his unexpected ideas evolved into an incredible episode”.

16. SO SAY WE ALL

***Battlestar Galactica* y el drama de calidad actual**

“Galactica has seen a lot of history, gone through a lot of battles. This will be her last. She will not fail us if we do not fail her. If we succeed in our mission, Galactica will bring us home. If we don’t... it doesn’t matter anyway”
William Adama

Este último capítulo, y para concluir el análisis de *Battlestar Galactica* realizado a lo largo de este bloque de la investigación, demostrará cómo las características que se han estado discutiendo en las páginas anteriores a propósito de la serie rompen convenciones narrativas y establecen nuevos parámetros que encajan en el modelo de televisión de calidad actual, tal y como se defendía en el capítulo noveno. ***Battlestar Galactica* es un claro reflejo del panorama industrial televisivo actual**, a caballo entre los productos de cable y las network, y que, como se mostrará, se creó con la voluntad de distinguirse de los títulos aparecidos en el mercado hasta el momento a través de unos elevados costes de producción y en un contexto donde los objetivos industriales se posicionaron en más de una ocasión en detrimento del arte y calidad narrativo/visual última a la que Ron D. Moore aspiraba.

Battlestar Galactica llegaría a las pantallas televisivas después de que el género de ciencia-ficción ya mostrara intenciones de ofrecer productos nuevos,⁵⁸⁰ corriente a la que

⁵⁸⁰ *The X-Files*, *Babylon 5*, *Farscape* o *Firefly*.

Moore se unió al apostar por un reimagining de la serie original, a diferencia de lo que habían intentado los proyectos anteriores que infructuosamente intentaron revivir el relato. No obstante, mientras todos esos otros proyectos seguían sin plantear auténticas renovaciones en la ciencia-ficción televisiva, Moore, como harán muchas otras series del momento, **volvió a incluir el debate político a un género del que había desaparecido durante años** y volviendo a recuperar la madurez y solemnidad de los discursos que llenaron los grandes títulos de la literatura del género.⁵⁸¹ Así, con una visión más cercana a la realidad, *Battlestar Galactica* crea un complejo y bien dotado discurso político que toca cuestiones de actualidad tales como la situación post 11-S, la persecución de Al-Qaeda y la ocupación de Iraq, llegando algunos a relacionar las creencias religiosas del personaje de la presidenta Laura Roslin con el fundamentalismo del propio George Bush.⁵⁸² Paralelismos más o menos acertados a parte, de lo que no hay duda es que los capítulos donde las cuestiones políticas forman parte de la narración, son de los mejores. Por ejemplo, en ‘Flesh and Blood’ (1.08) se introduce el tema de la tortura como técnica de interrogatorio aceptada sin tomar ninguna posición que apoye o detracte dicha práctica, sino que prefiere centrarse en mostrar las consecuencias -tanto del que las sufre como del que las provoca- de ésta. Como comentan de Felipe y Gómez a propósito de este episodio,

“el impresionante duelo físico, psíquico, ideológico y moral entre la aguerrida teniente de la Galáctica y la cibernética criatura se cuenta entre los mejores momentos de la ficción televisiva de los últimos tiempos, sobre todo por haberse atrevido a cuestionar abiertamente la validez y la legitimidad <<ética>> de la tortura incluso en las situaciones verdaderamente límite”.⁵⁸³

Y con esta vuelta a la esencia del género,⁵⁸⁴ *Battlestar Galactica* ha conseguido desligar a la ciencia-ficción del estigma, precisamente, de la ciencia-ficción. Pero como se ha visto a lo largo de los anteriores capítulos, no sólo el debate político ha hecho de la serie un título destacado de la televisión de los últimos diez años, sino también el marcado estilo visual, la reducción de elementos fantasiosos a favor de elementos de realidad –o que crean la

⁵⁸¹ Véase el capítulo catorce.

⁵⁸² STOY, J. “Of Great Zeitgeist and Bad Faith: An Introduction to Battlestar Galactica”, en *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit and Steel*, editado por Roz Kaveney y Jennifer Stoy. London: I. B. Tauris, 2010, p. 7.

⁵⁸³ FELIPE, F; GÓMEZ, I. *Ficciones Colaterales. Las Huellas del 11-S en las Series ‘Made in USA’*. Op. cit., p. 145.

⁵⁸⁴ DIAS-BRANCO, S. “Sci-Fi Ghettos: Battlestar Galactica and Genre Aesthetics”, en *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit and Steel*, editado por Roz Kaveney y Jennifer Stoy. London: I. B. Tauris, 2010, p. 198.

sensación d realidad- y la creación de unos personajes fuertes integrados en las tramas y con un peso destacado en estas. En este sentido, merecen especial atención los personajes femeninos, que se suman a la lista de las Scully, Buffy o Sidney; con una Starbuck tremendamente dura a la vez que emocional con ella misma, una Roslin que no teme enfrentarse a Adama y no duda en ordenar ejecuciones, una Seis capaz de manipular a Baltar a su voluntad y una Ellen cerebro de la tecnología Cylon. La narración es igualmente destacable, por un relato maduro y complejo reflejando las muchas posibilidades del medio. Pero donde sin duda *Battlestar Galactica* ha despuntado ha sido en el reelaboración del proyecto, abriendo el camino al reimagining en televisión.

El posicionamiento de Ron D. Moore, el artífice de todo el proyecto, fuerte y convencido de su visión jugó un papel crucial en el resultado final. Viendo claras desde un principio las conexiones que los espectadores realizarían entre el 11-S y el ataque a las Colonias, y lejos de esconder la relación, por ejemplo, decidió integrar ese discurso a su relato.⁵⁸⁵ Y del mismo modo como su manifiesto *–Taking the Opera Out of Space-Opera–* supuso una declaración de intenciones sobre las bases que iban a guiar al proyecto, meses antes del estreno de la miniserie, Moore sorprendió con un escrito dirigido a aquellas comunidades fan de la serie original que, desde que se anunciaran las intenciones de revivirla, se habían mostrado como poco alertados por los cambios que en ella se iban a imbuir, lejos de emplear puntos de vista neutros, no dudó en reafirmar vehementemente su postura con respecto a la serie aunque ello supusiera acerbar aún más los ánimos.

“Here lies a slumbering giant, its name known to many, its voice remembered by but a few. [...] So we've set out to bring the old boy back to life and give him a new look and a new outlook on life. And we're going to ask him to tell his stories again, from the beginning. Tell them again, but this time go deeper. See, we were young once and when the old guy spun his tales of Apollo and Starbuck, we were satisfied with clear-cut heroes and nakedly evil villains. But we're older now. We've eaten a lot of popcorn over the years. We're ready for a bigger meal. Make the story more complicated. Make the people less black-and-white. [...] We believe you can explore adult themes with adult characters and still tell a ripping good yarn. We believe that to portray human beings as flawed creations does not weaken them, it strengthens them. We believe that

⁵⁸⁵ MOORE, R. D. Citado en EDWARDS, G. *Op. cit.* “I realized if you redo this today, people are going to bring with them memories and feelings about the 9/11. And if you choose to embrace it, it was a chance to do an interesting science-fiction show that was also very relevant to our time”.

bringing realism to science fiction is neither contradictory nor a fool's errand. We believe that science fiction provides an opportunity to explore our own society, to provoke debate and to challenge our perceptions of ourselves and our fellow Man. We believe science fiction can still be relevant. We believe all these things and more. [...]”.⁵⁸⁶

Como se extrae de estas declaraciones, Moore supo lo que quería hacer con el proyecto que le había llegado a las manos y así pudo verse en *Battlestar Galactica*; no obstante, **uno debe preguntarse si Moore podría haber hecho aún más de no encontrarse en un contexto productivo diferente.** Esta es una cuestión que sin duda se sustenta en parte en especulaciones, pues la respuesta a imaginar *Battlestar Galactica* en un contexto productivo diferente es amplia y variable, pero es necesaria cierta reflexión al respecto. No se puede negar que la totalidad de la narración se vio afectada, en parte, por la inclusión de tramas (demasiado) independientes –‘Black Market’ (2.14), ‘Hero’ (3.08), ‘The Woman King’ (3.14), ‘A Day in the Life’ (3.15) y ‘Dirty Hands’ (3.16)-, como consecuencia de la petición directa de la cadena SyFy de realizar capítulos autoconclusivos con los que poder atraer a nuevos espectadores, algo que veían difícil con las tramas tan en continuidad a las que Moore les tenía acostumbrados. De no haber incluido estos episodios,⁵⁸⁷ de hecho, no sólo se habría evitado una sensación agri dulce al respecto sino que además se habría conseguido un relato más compacto. Igualmente favorecedor para la narración habría sido, posiblemente, crear temporadas más cortas, como es común en muchos canales de cable y como negociaría *LOST* con la ABC para sus tres últimas temporadas. Por ello no deja de ser paradójico que SyFy reclamase más episodios cuando en los últimos años la propia cadena ha presentado sus nuevas series en formatos de trece capítulos por temporada.⁵⁸⁸ Seguramente la respuesta guarda relación con el hecho de formar parte SyFy del conglomerado NBCUniversal y, por lo tanto, dependiente de unos patrones de producción semejantes a los de NBC,⁵⁸⁹ una de las grandes networks. O tal vez la respuesta está en el reciclaje y aprovechamiento masivo por

⁵⁸⁶ Para una lectura completa de la carta, véase MUIR, J. K. “From Popcorn to Bigger Meal”, en *John Kenneth Muir's Reflections on Cult Movies and Classic TV*, 31 de julio de 2006.

⁵⁸⁷ Excepto ‘Dirty Hands’ que, como se ha defendido en el capítulo doce, consigue camuflarse con la narración.

⁵⁸⁸ Como sucede con *Eureka*, *Warehouse 13*, *Alphas...* A excepción de *Painkiller Jane* (2007) que al ser cancelada tras su primera temporada es difícil ponderar el efecto que esto habría tenido en la narración. Completamente diferente es el caso de *Stargate Atlantis* y *Stargate Universe*, que al seguir el patrón narrativo de su hermana mayor *Stargate SG-1* y al formar parte de una franquicia ya establecida, vería más provechoso no salirse de ese esquema.

⁵⁸⁹ NBC ha probado, con mayor y menor suerte, de incluir entre sus títulos series de ciencia-ficción con toques fantásticos: *Heroes* (2006-2010), *The Cape* (2011), *The Event* (2010-2011) o *Revolution* (2012-).

parte de la industria, que no siempre trabaja a favor del autor visionario dificultando el camino del arte.

Llegados a este punto, ha parecido preciso incluir las categorías que se presentaban en el capítulo noveno de la presente investigación por el que **se definía el nuevo modelo de calidad**, el cual entendíamos como una versión aumentada del establecido por Thompson, para ver **cómo en efecto puede aplicarse a *Battlestar Galactica*** permitiendo incluir la ciencia-ficción en los discursos de calidad.

a) Las series de concepto se definen por lo que no son. No son como nada que se haya visto antes, rompen las normas o establecen nuevas pautas narrativas.

La serie apostó por un formato arriesgado que nada tenía que ver con los productos a los que SyFy nos tenía acostumbrada. *Battlestar Galactica* ha reinventado el género de la ciencia-ficción por completo a través de una propuesta atractiva y fresca que se destacó de la ficción televisiva del momento. La madurez con la que se han presentado elementos propios del género tales como las naves espaciales, los robots o los saltos interestelares, ha hecho posible que se eliminen, al menos en parte, los prejuicios contra el género. Es por ello que algunos han preferido referirse a *Battlestar Galactica* como ‘speculative fiction’ par alejarla de los estereotipos de la ciencia-ficción regular.⁵⁹⁰

b) Responden a una única visión creativa y existe una voluntad autoconsciente por parte de los autores de reclamar su obra como tal.

Como se aludía en las páginas anteriores, Ron D. Moore se situaba como autor único de la serie, pero sin ejercer un control cerrado de esta y permitiendo que otros artistas colaboren en su visión y la amplíen. El hecho que Moore se sitúe como autor único del proyecto, haciendo su nombre visible y responsabilizándose de sus decisiones creativas, tal y como dejaba constancia en los podcast que realizó mientras la serie estuvo en antena, haría posible que la serie se destacase de la producción de SyFy en concreto, y de la televisión en general.

c) Se cuidan los valores de producción hasta el mínimo detalle.

Ron D. Moore y todos aquellos que colaboran con su visión han dispuesto de todos los elementos necesarios a su disposición para crear una serie de ciencia-ficción más allá de la ciencia ficción. Por un lado, y a nivel de producción económica, se han incluido elementos que otorgan prestigio como actores galardonados como Mary McDonnell y Edward James

⁵⁹⁰ FRANKLIN, N. “Across the Universe: A Battlestar Is Reborn”, en *The New Yorker*, 23 de junio del 2006.

Olmos o una orquesta completa para crear la banda sonora, y por el otro, y la producción artístico-narrativa se han puesto al nivel de las necesidades de la serie para responder a la visión del ‘naturalistic space-opera’ por el que debían eliminarse todos los elementos superfluos a favor de una aproximación más real a la realidad, por lo que se eliminaban las injustificadas tomas de naves espaciales desde el espacio así como los decorados de cartón piedra típicos de las series de ciencia-ficción clásica normalmente empleados para ambientar sociedades extraterrestres.

d) El énfasis narrativo se traslada ahora también a la estructura y la forma, llegándose a imponer, a veces, sobre los contenidos y las tramas.

Battlestar Galactica, en sus inicios, planteaba una premisa narrativa aparentemente simple (encontrar la Tierra), pero rápidamente esta se convirtió en una de las muchas y complicadas tramas de la serie. Igualmente, a lo largo de la narración se hizo evidente que el foco de interés no estaba únicamente en los sucesos que estaban ocurriendo en el presente sino que gracias al cuidado con el que se crearía el universo narrativo, las tramas e interrogantes que no se veían en la serie serían igualmente importantes y ocuparían un espacio vital en la mitología de la serie, haciendo que lo que se cuenta sea tan importante como lo que no.

e) El guión se sitúa como el principal eje vertebrador de la identidad de una serie.

A pesar de que en la serie cuente con escenas de pirotécnia efectista como naves precipitándose a toda velocidad en la atmósfera de un planeta o batallas espaciales repletas de explosiones, la narración de *Battlestar Galactica* se cimienta fuertemente en sus guiones. La genialidad de los diálogos es notable en cada episodio donde cada personaje con su voz aporta su grano de arena para construir la narración.

f) La estética televisiva se revalora.

Battlestar Galactica aprovecha el dinamismo creativo que ofrece el medio televisivo para dar credibilidad a su narración. La estética de la serie, además, trabaja en beneficio de la aproximación al género realizada por Ron Moore y revalorando la producción de ciencia-ficción para televisión.

g) Los personajes sorprendentes y singulares, en su intento por ser lo más reales posibles, no hacen más que evidenciar su extraordinariedad.

Los personajes de *Battlestar Galactica*, seguramente, sea uno de los elementos más comentados y aclamados de la serie. Ya desde sus comienzos la serie rompió la dicotomía entre bueno y malo al presentar al espectador una complicada relación entre Cylons y humanos. Además, y aunque indudablemente personajes como Kara Thrace, Laura Roslin o

William Adama se destaquen del resto, la serie ha sabido equilibrar la corralidad de su reparto haciendo que el resto de personajes sean igualmente interesantes y no un mero complemento de la narración. Personajes como Romo Larkin, el Dr. Sherman Cottle, Ellen Tigh o John Cavil se convertirían en indispensables de la serie.

h) Requieren un visionado también de calidad realizado por un espectador complejo.

Gracias a la nueva perspectiva con la que se aproximaba al género, *Battlestar Galactica* sería capaz de llegar a un público más allá del tradicional reducto fan de la ciencia-ficción versado en la narración compleja y capaz de prolongar en el tiempo su atención sobre las tramas y esperar pacientemente para obtener una recompensa narrativa.

i) Algunas series de calidad consiguen ser éxitos de audiencia y se convierten en auténticos fenómenos televisivos, aunque otras se cancelan precipitadamente.

Battlestar Galactica debe entenderse como todo un éxito televisivo, aunque no por lo que ha millones de espectadores se refiere. De hecho, y si los números fueran lo único que siguieran importando en la etapa televisiva actual, difícilmente la serie hubiera visto la luz más allá de la miniserie. No obstante, la serie se convertiría en todo un fenómeno por su reinterpretación del género y su presentación del conflicto humano-cylon.

j) Las series de calidad son alavadas por la crítica, aparecen en los medios más destacados, blogs y publicaciones digitales de prestigio se hacen eco de ellas y se reconocen sus muchos méritos. *Battlestar Galactica*, a pesar de haber sido altamente alabada por la crítica se encuentra entre los títulos más ignorados por los grandes galardones - como ya lo fue en su momento *Buffy the Vampire Slayer* -, compitiendo únicamente en las categorías menores de los Emmy. El mérito de la serie sí ha sido reconocido, no obstante, en las entregas de premios más importantes propias del género como los Hugo, Saturn, Nebula, Scream o Spacey Awards, consiguiendo múltiples galardones a mejor serie y por las actuaciones de sus actores y actrices. Igualmente, la serie fue reconocida por los Peabody Award en la entrega de 2006 y fue nombrada por la Television Critics Association Awards 'Programa del Año' en el 2009. Esto pone de manifiesto que el prestigio y democratización que dichos premios pudieron llegar a tener antaño, no son hoy el único mecanismo efectivo de reconocimiento. Pues si algo ha permitido las redes sociales y las web 2.0 es dar voz a miles de personas de todo el planeta. Ahora es igualmente influyente lo que bloggers asentados o comentaristas en medios digitales opinan más allá de lo que se decida en los Emmy o los Golden Globe. Así, por ejemplo, los usuarios de imdb.com valoran la serie con un 8.8 de

media, filmaffinity.com la sitúan entre las mejores treinta series de la historia y de los diez mejores productos de ciencia-ficción (en todos sus formatos).

PREVIOUSLY ON BSG...

‘DAYBREAK’

Ha parecido oportuno, en este último apartado, realizar el análisis de un episodio en el que se pudieran recoger las cuestiones principales tratadas a lo largo de esta investigación,⁵⁹¹ este es ‘Daybreak I, II’ (4.19-20). No obstante, es necesario realizar un breve paréntesis para explicar el porqué de esta elección. Ciertamente, existen otros episodios en *Battlestar Galactica* donde el principio de televisión de calidad es mucho más evidente; a pesar de ello, ‘Daybreak’ también permite tratar esta cuestión, aunque de un modo más sutil. Asimismo, al ser éste el último episodio de la serie, nos permitirá aludir a la totalidad de la narración; y como además, en cierto sentido, este capítulo finaliza el trabajo antes de dar paso a las conclusiones, ha parecido que había algo poético en acabar también con el episodio que cerraría *Battlestar Galactica*.

Se debe remarcar, además, que para no alargar este análisis más de la cuenta, se ha acotado el ámbito de éste, centrando el foco de interés, básicamente, en la relación que se establece entre televisión de calidad y elementos narrativos como el guión, la noción episódico-serial, los mecanismos de memoria o la variación de temas y géneros, entre otros. Finalmente, y para dar cierto orden a los contenidos, el texto a continuación se ha dividido en cuatro apartados siguiendo la estructura interna de ‘Daybreak’: la preparación del plan, el asalto a la Colonia, la llegada a la Tierra y el epílogo.

Thompson señala muy acertadamente en su texto que en un medio largamente considerado ajeno al arte, la única televisión artística es aquella que no se puede comparar al resto.⁵⁹² *Battlestar Galactica* se establece, desde que se estrenara la miniserie, como algo diferente, y no sólo respecto al programa original, sino al resto de series del momento. La secuencia que abre ‘Daybreak’ ya sitúa al espectador en el camino de la televisión que se eleva a la condición de arte. Acompañadas de una melodía entre etérea y terrenal, se suceden diferentes imágenes aparentemente inconexas entre sí: una galaxia, una paloma que con

⁵⁹¹ Evidenciar que este análisis no entrará en juicios de valor aunque es cierto que parte de un punto de vista más bien constructivo. Para una visión deconstructiva ver KAVENEY, R. “On the End, Decline and Fall of Television Shows”, en *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit and Steel*, editado por Roz Kaveney y Jennifer Stoy. London: I. B. Tauris, 2010, pp. 225-244.

⁵⁹² THOMPSON, R. J. *Television’s Second Golden Age. From ‘Hill Street Blues’ to ‘ER’*. Op. cit., p. 13.

dificultad vuela hacia una ventana para escapar de una escoba que la amenaza, un planeta inmóvil que recuerda a la Tierra y miles de gotas de agua cayendo de una fuente. Realmente, estas imágenes no aportan nada más allá del placer estético que el espectador pueda experimentar al verlas y no hacen avanzar la narración. No obstante, uno no puede evitar el sentir que estas escenas pertenecen a la serie y que, en su conjunto, transmiten un sentimiento que, aunque no se pueda definir con precisión, es importante.⁵⁹³

Thompson habla en su libro, también, de la importancia de contar con un reparto coral. No obstante, en la actualidad, no sólo se debe tener en cuenta el número de personajes sino también la profundidad con la que cada uno es tratado y desarrollado. Moore siempre ha defendido que *Battlestar Galactica* se centra en sus personajes y el drama, y no tanto en la acción.⁵⁹⁴ Así, y aunque en ningún momento se estén desatendiendo los contenidos que uno espera de este tipo de serie, el foco de atención más importante está puesto en las personas y la complejidad emocional con la que se presentan. En este sentido, identificar la trama general de ‘Daybreak’ es una tarea relativamente sencilla; Adama y los suyos atacan la Colonia Cylon para rescatar a Hera, consiguen escapar haciendo saltar la Galáctica y encuentran la Tierra; pero explorar el viaje tanto físico como emocional que sufren los personajes, haciendo conexiones más allá de lo que se ve en pantalla y viendo las repercusiones que se producen para la situación en la que se encuentran, aquellos que les rodean y ellos mismos, es algo mucho más complicado. Es por eso que ‘Daybreak’ no aborda la cuestión del asalto a la Colonia Cylon al principio del episodio, de hecho, esta trama no se introduce hasta pasados los primeros treinta minutos; así, en lugar de iniciar el relato con una línea argumental marcada por la acción y la llamativa pirotecnia audiovisual de escenas que giran en torno a batallas espaciales, *Battlestar Galactica* prefiere tomarse su tiempo en asentar la base dramática de su narración, por lo que ‘Daybreak’ se abre con un conjunto de escenas que se remontan a “Caprica City, before the fall”, al menos dos años antes del ataque Cylon a las Colonias que tiene lugar en la miniserie.⁵⁹⁵ Estos flashbacks, no obstante, lejos de ser un mero complemento con el que adornar la narración en tiempo presente, funcionan como microrelatos independientes que se suceden en paralelo al resto del episodio, desde su

⁵⁹³ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 4 – ‘Daybreak’ (4.19-20). Sobre la metáfora del pájaro, Moore reconoce que él tampoco sabe lo que significa, que simplemente es arte y que sabía que pertenecía a la serie.

⁵⁹⁴ *Ibidem*.

⁵⁹⁵ En la miniserie se establece que el hermano de Lee, Zak, lleva muerto dos años; y como en los flashbacks aún está vivo, podemos extraer que, como mínimo, estos tienen lugar dos años antes de los acontecimientos de la miniserie.

introducción a lo largo de los primeros quince minutos del episodio y hasta que llegan a su desenlace al final de 'Daybreak II'. Además, como se verá a continuación y se volverá a retomar al final de este análisis, estos flashbacks se entrelazan continuamente con el relato principal del episodio –asalto a la Colonia y llegada a la Tierra–, afectando no sólo a la comprensión que el espectador adquiere de éste, sino a muchas otras cuestiones planteadas a lo largo de la serie, evidenciando, así, su legitimidad en la narración.

Estos flashbacks consiguen, además, despertar momentos de mucha intriga y tensión en la narración, sobre todo, en los que giran en torno a Adama, y a Lee y Kara, haciendo que el espectador sienta verdadero interés por lo que éstos tienen que contar. En el primer caso, la curiosidad está en saber a qué tipo de acuerdo laboral está intentando llegar el almirante. En el segundo, se muestra el día en el que Kara y Lee se ven por primera vez, donde, a pesar de que ella es la novia de Zak, la química entre los dos pilotos es más que evidente, por lo que el uno no puede evitar preguntarse qué sucederá durante esa cena, y más si se tiene en cuenta ese inocente pero significativo comentario en el que se da a entender que ésta no sería la primera ocasión en la que Lee robara una novia a su hermano. Los otros dos flashbacks que se presentan al inicio de 'Daybreak', y los que aportan más información sobre los personajes, son los de Laura Roslin y Gaius Baltar. El de éste último es muy interesante por esa nueva profundidad que se le da al personaje al introducir la figura de su padre, siendo esta la primera vez que se muestra la cara más humana de Baltar, pues a lo largo de la serie el personaje se presenta como esa figura inalcanzable que tan alejada está del resto de mortales. El de Roslin, por su parte, es atrayente por las conexiones que establece con el tema de la mortalidad, pues el espectador acaba de conocer a sus dos hermanas, una de ellas embarazada, para apenas unos instantes después, descubrir que ambas acaban de morir en un accidente de coche junto a su padre, contraponiendo la fugacidad de estas muertes a la lenta y agonizante forma de morir de la propia Roslin. Aquí, además, uno hace la primera conexión con aquellas imágenes aparentemente sin sentido con las que se abría el episodio comentadas en la página anterior. Después de saber de la muerte de su familia, Roslin corre en pijama a la calle y sin dudarlo se mete en una gran fuente donde deja que el agua que cae en forma de cascada la empape. Poco a poco, los cientos de gotas que dominan la imagen se convierten en una sola que, lentamente, cae del gotero al que Roslin está conectada en la enfermería de Galáctica. Y con esta transición, los microrelatos quedan establecidos y se pasa al presente narrativo de la serie.

Avanzando un poco en el episodio, llegamos justo hasta la escena en el que el almirante Adama decide organizar una misión para rescatar a Hera, secuestrada unos días

atrás por los Cylon. Además de la belleza visual, emotiva y sensorial que se desprende de imágenes como esta donde un viejo buque de guerra es despedido por todo lo alto en una batalla espacial, en las que hombres y mujeres de la tripulación deciden formar parte de una misión de la que seguramente no volverán con vida, donde una mujer a punto de morir de cáncer está dispuesta a participar, y en definitiva, donde todo se está sacrificando para salvar a una niña inocente; y a pesar de lo lejos que se encuentra la serie de aquellos primeros episodios, la narración es capaz de llevar al espectador tiernamente a aquellos días en los que la Galáctica vivía libre de preocupaciones.

- Adama: Can I have your attention, please. I'm sure you're all aware that a child was abducted from this ship recently. I thought a rescue mission was impractical, but I was wrong.
- Hot Dog: He didn't say where he got the information but, Starbuck was there, so I bet he talked to Anders. Yeah, I now, pretty freaky.
- Ishay: He thought that a rescue mission was impractical because he didn't know where she was being held, but that changes now, I guess, because he does know where she is being held.
- Ellen: Of course knowing where the Colony is, is not nearly the same thing as being able to actually get her out.
- Tory: This is insane, you know that, right?
- Ellen: What I know, is that Hera has a meaning that transcends the here and now. She's meant to fulfil a role, just as we were, so we are going, the Five of us.
- Lee: Yeah, the mission is to be strictly volunteer only any man or women over the age fifteen.

Cuando Adama reconoce en la cubierta de hangares que “estaba equivocado” y que pretende ir en busca de Hera, el espectador conoce su plan de rescate a través de los rumores que la tripulación va extendiendo por la nave, en los que cada personaje o grupo de personajes que va a tener un papel destacado en esa misión aporta nuevos datos sobre ese plan. Así, en apenas unos minutos y en cuatro conversaciones diferentes, se establecen las reglas del juego –cómo se va a llevar a cabo el plan- y los jugadores –quiénes van a llevar a cabo el plan-. Para revelar el plan, además, la cámara avanza por los pasillos de Galáctica mostrando fragmentos de esas conversaciones, un gesto que se remonta a la miniserie; concretamente, al plano secuencia donde la cámara también recorre los pasillos de la nave infiltrándose en la rutina de los personajes por aquél entonces aún desconocidos.

Una vez establecidas las bases para llevar a cabo la misión, se pasa a diseñar la estrategia para asaltar la Colonia, esquematizando las diferentes direcciones que tomará la trama a continuación. No obstante, y como sucede en *Battlestar Galactica*, la importancia de la fuerza dramática es superior a cualquier intento de hacer avanzar la narración, por eso, y a pesar del dinamismo y agilidad con el que transcurren estas secuencias, el peso de los

personajes es mucho mayor. Se está refiriendo aquí, por ejemplo, a esa pequeña y emotiva escena que es una delicia para los que han seguido la trama sobre la enfermedad de Roslin atentamente. Ella y el Dr. Cottle han establecido una relación muy importante a lo largo de las cuatro temporadas aunque en ningún momento se haya dedicado una especial atención a esta, dejando que el espectador extraiga sus propias conclusiones. Pero aquí, en medio de la enfermería y con Cottle explicándole que las medicinas que le da sólo la harán estar en pie dos días más y que está “agotando el poquito de vida que le queda”, Roslin le agradece todo lo que ha hecho por ella esos últimos años, pero además de eso, y aunque no lo expresen con palabras, se están diciendo adiós, porque ya sea por el cáncer o por el asalto a la Colonia, las probabilidades de que ella vuelva con vida son bastante escasas. Y en este momento, uno no sabe qué es más hermoso, la enferma que sabe que va a morir o el médico que sabe que ya no puede hacer nada más por ella. El hecho de incluir este tipo de escena –y otras del mismo estilo- en el episodio, apunta al compromiso de los creadores para ofrecer un drama de calidad preocupado por dejar que sus personajes respiren y se desarrollen.

Igualmente, el compromiso no está sólo en mostrar los personajes sino en mostrarlos de una forma realista, algo que en *Battlestar Galactica* significa mostrar sus imperfecciones. Nadie a bordo de la Galáctica es un héroe; sí, es cierto que algunos cometen heroicidades, pero los que lo hacen suelen acabar muertos –Kat, Billy, Duck...-. En escenas como, por ejemplo, en la que Adama grita en el hangar que los voluntarios para participar en la misión de rescate se coloquen a estribor y los que no quieran hacerlo se sitúen a babor, el grupo más numeroso, y con diferencia, es el de los que no quieren formar parte del ataque. Estos pequeños gestos, aunque puedan pasar desapercibidos, cargan de veracidad la narración, haciendo que los personajes se perciban más próximos a la realidad. Asimismo, la serie tampoco se esconde a la hora de mostrar la cruda realidad de las consecuencias de la guerra, como evidencia la escena en la enfermería, desbordada de soldados heridos, una vez ha empezado el asalto a la Colonia, en la que Roslin intenta calmar a un hombre malherido en una camilla diciéndole que “todo irá bien, se recuperará”, para que al mismo tiempo la enfermera Ishay le marque con color negro una ‘X’ en la frente, “ha muerto”, dice.

De esta forma se llega al asalto a la Colonia, un enfrentamiento de más de treinta minutos y la batalla más grande que haya tenido lugar en *Battlestar Galactica* desde el original ataque a las Colonias. Estas secuencias son sumamente importantes porque se juega con la culminación de varios hilos narrativos clave, algunos de los cuales fueron planteados en la primera temporada, y no se refiere sólo a recordar líneas argumentales sino a recuperar

detalles muy concretos como relaciones entre personajes o sentimientos. El raptor que lleva a cabo la misión de reconocimiento justo antes de que empiece el ataque está pilotado por Racetrack y Skulls, pilotos conocidos desde que empezara la serie pero a los que no se veía desde hacía algún tiempo. En este contexto, Skulls se queja de lo difícil que es pilotar la nave en esa zona del espacio, a lo que Racetrack responde que “es mejor que estar en una celda”. El espectador, aquí, si quiere responder a la pregunta de porqué estos dos personajes llevan sin aparecer en pantalla varios episodios, debe recordar los acontecimientos de ‘The Oath/Blood on the Scales’ (4.13-14) –episodios que se emitieron un mes antes a ‘Daybreak’-. En estos, ambos pilotos se unen al motín fallido en el que Gaeta y Zarek intentan hacerse con el control de Galáctica y aunque en ese momento no se especifica qué sucede con los soldados que se alzan contra el almirante Adama, ahora, en ‘Daybreak’, se alude a que han estado encarcelados desde entonces.

El asalto a la Colonia representa, además, un momento clave para el desenlace de la serie y su mitología, pues es aquí donde las diferentes tramas colisionan y se interconectan, haciendo que las piezas del puzzle que se han aportado a lo largo de la narración encajen finalmente. Aunque, como se comentará más adelante, ‘encajar’ no implica necesariamente que se pueda definir la imagen resultante, o lo que es lo mismo, la resolución de las tramas no asegura que se pueda extraer un significado claro de estas.

Virtual Six: All the pieces are falling into place.

Virtual Baltar: You will hold the future of Cylon and Humans in your hands.

En ‘Daybreak’, al fin, se conoce cuál es “la verdad del Teatro de la Ópera” a la que se refería el Híbrido en ‘Revelations’ (4.10) y que a su vez conecta con la visión que comparten Roslin, Sharon y Caprica Seis en ‘Crossroads I, II’ (3.19-20) –Roslin y Sharon intentan alcanzar a Hera que corre por los pasillos de la Opera House hasta presenciar cómo una Seis y Baltar cogen a la niña en brazos y entran en el teatro, cerrando tras de sí la puerta-; los sueños de la Cylon D’anna Biers con los Final Five en ‘Rapture’ (3.12) –los Final Five, ataviados con túnicas blancas que los cubren de la cabeza a los pies, esperan en el escenario del teatro-; y la escena que la Seis Virtual muestra a Baltar en ‘Kobol’s Last Gleaming II’ (1.13) –ambos sostienen en sus brazos a un bebé sobre el escenario de la Opera House-.

Tras ser rescatada y mientras sus padres la llevan de vuelta a Galáctica, Hera empieza a correr por los pasillos de la nave tras asustarse con los disparos que retumban por todos lados. Y al mismo tiempo que su madre Sharon va tras ella, Roslin también inicia su búsqueda. Las dos mujeres corren por los pasillos de Galáctica siguiendo a la niña y cuando

por fin la ven a lo lejos, Caprica Seis y Baltar, al cruzarse con ella primero, la recogen y, tal y como sucedía en la visión compartida por Sharon y Roslin, los tres entran al CIC –la Opera House de sus visiones- cerrando tras de sí la puerta. Con esta acción, se cumple la predicción que la Seis Virtual hace en ‘Kobol’s Last Gleaming, Pt. II’ (1.13) sobre el rol de Baltar como “guardián y protector de la nueva generación de los hijos de Dios” mientras él coge en brazos al bebé en la Opera House, lo que ambos hacen al entrar al CIC con Hera. Además, justo en este momento, entre el caos de la batalla que se está desatando a su alrededor y con todos los personajes clave reunidos en la sala, la mirada se dirige hacia una plataforma elevada donde están reunidos Ellen, Tigh, Anders, Tory y Tyrol; los Final Five expectantes tal y como aparecen en la visión de la Opera House.

De este modo, se desvela la verdad del Teatro de la Ópera, una trama a la que se apuntaba ya en la primera temporada en forma de visión profética compartida por unos pocos elegidos, apuntando al desenlace de *Battlestar Galactica*. Y mientras el espectador aún está acabando de establecer las conexiones entre las diferentes tramas que giran en torno a la Opera House, Baltar ofrece un discurso en pleno CIC que apunta a estas y otras cuestiones que también han sido clave en la mitología de la serie.

Baltar: Because there is another force at work here. There's always has been. It's undeniable. We've all experienced it. Everyone in this room has witnessed events that they can't fathom, let alone explain away by rational means. Puzzles, deciphered in prophecy. Dreams given to a chosen few. Our loved ones dead ... risen. Whether we want to call that God, or Gods, or some sublime inspiration, or a divine force that we can't know or understand, it doesn't matter, it doesn't matter. It's here, it exists, and our two destinies are entwined in its force.

Con estas palabras, Baltar recoge las cuestiones y dudas que el espectador lleva haciéndose desde hace ya algún tiempo, porque a pesar de que se haya revelado la verdad sobre la Opera House, aún se está muy lejos de poder ofrecer una explicación concluyente. No obstante, Baltar lo deja muy claro al apuntar que no sólo “hay una fuerza actuando”, sino que además, todos los que se encuentran en esa sala, de algún modo u otro, “han sido testigos de sucesos que no pueden entender. “Puzzles descifrados en profecías, sueños otorgados a unos pocos elegidos, muertos que reaparecen...”; y cuya causa se encuentra en “Dios, Dioses, inspiración sublime o fuerza divina”. Pero realmente todo esto no importa. No importa cómo o porqué suceden esos ‘milagros’, sino que lo verdaderamente trascendental se encuentra en que los “dos destinos”, el de la civilización Cylon y la Humana, dependen de ello. Con este discurso, además, Baltar acaba de aceptar definitivamente la existencia de ese plan de “Dios,

Dioses, inspiración sublime o fuerza divina” del que la Seis Virtual ya le advertía en ‘Six Degrees of Separation’ (1.07), “si te entregaras a los deseos de Dios igual que yo, hallarías la paz en su amor [...] tiene un plan para nosotros. Solamente hay un verdadero Dios [...] debes tener una relación personal con Dios.”

Tras el discurso de Baltar la trama del asalto a la Colonia llega a su fin. Mientras Cylon y Humanos esperan pacientemente en el CIC a que los Final Five se preparen para dar los secretos de la resurrección a Cavil y los suyos, el acuerdo al que han llegado para recuperar a Hera, todo explota. Y la causa y consecuencia de esta situación se encuentra en dos flashbacks subjetivos en los que es necesario detenerse un poco.

El primero es la causa directa de que se detenga la transferencia de datos para la resurrección haciendo que todo el mundo empiece a dispararse y sea necesario realizar un salto de emergencia (donde sucede el segundo flashback). Para que los Final Five puedan transmitir estos datos, deben conectar sus mentes en un proceso en el que según Ellen “sabremos cuanto hay que saber los unos de los otros”; a lo que Tory responde que “hay ciertas cosas que todos hemos hecho, ciertas cosas que a la gente le horrorizaría saber de uno”, un comentario que provoca una mirada de confusión en el jefe Tyrol. Esta es la primera señal de que hay algo en esta situación que se escapa a la comprensión del espectador. Cuando los Final Five se conectan, sus recuerdos empiezan a combinarse en forma de ráfagas de imágenes. Una de estas llama la atención de Tyrol porque muestra la cara de su recientemente fallecida mujer, Cally; por lo que empieza a concentrarse cada vez más en ese pensamiento hasta comprender que fue Tory quien mató a su amada. En ese mismo instante, Tyrol rompe la conexión con los otros Cylon y la estrangula hasta matarla. Con esta acción se cierra una trama que sucede a principios de la cuarta temporada, en ‘The Ties that Bind’ (4.03), emitida un año antes a ‘Daybreak’,⁵⁹⁶ y confiando en que el espectador pueda establecer las conexiones necesarias para comprender lo que acaba de suceder. Esto es, en ‘The Ties that Bind’ Tory asesina a Cally, pero su muerte es interpretada por el resto de personajes como un suicidio a falta de pruebas que indiquen lo contrario. A lo largo del siguiente episodio (‘Escape Velocity’, 4.04), el jefe Tyrol lidia con las consecuencias de perder a su mujer y madre de su hijo de un modo tan horrible, pero a partir de ahí, el ‘asunto’ se olvida y no se vuelve a retomar hasta ‘Daybreak’. En este capítulo, además, el ‘previously

⁵⁹⁶ ‘The Ties That Bind’ se emitió originalmente el 18 de abril de 2008, pero debido a la huelga de guionistas de aquel año, la segunda mitad de la cuarta temporada no se estrenó hasta mucho después, emiténdose ‘Daybreak II’ el 20 de marzo de 2009.

on...’ no incluye ninguna escena de Cally que alerte al espectador de que, de algún modo, este personaje va a estar presente en la narración,⁵⁹⁷ por lo que uno comparte con Tyrol la sorpresa de descubrir que en realidad su mujer fue asesinada.

El segundo flashback, y como ya se comentaba más atrás, es consecuencia directa de la acción que se acaba de discutir. Después de que Tyrol estrangule a Tory y la transferencia con los datos de la resurrección se corte, Cylon y Humanos se empiezan a disparar mutuamente y la Colonia está a punto de estallar, por lo que el almirante Adama ordena a Kara que haga saltar la nave. Pero ella no tiene las coordenadas del punto de reunión con la flota, así que ante el panel de control intenta buscar una salida; “there must be some kind of way out of here”, dice para sí misma, y las piezas de otro puzzle, tal y como sucediera con la Opera House, encajan. Kara recuerda la canción que le enseñó su padre de pequeña, la misma melodía que había activado a los Final Five (‘Crossroads’, 3.20), las mismas notas que Hera había pintado en sus dibujos (‘Someone to Watch Over Me’, 4.17) y a las que Kara intenta sacar algún sentido (‘Islanded in a Stream of Stars’, 4.18). “Pensé que si le asignaba números...”, dice en uno de los flashbacks que se incluyen en este preciso instante, y lo hace; con cada pulsación musical de ‘La Música’, Kara presiona un número del teclado hasta completar la secuencia necesaria para hacer saltar la nave, unas coordenadas que les llevan hasta la Tierra, cerrándose, de este modo, otro de los grandes misterios de *Battlestar Galactica*. Aunque lejos de ofrecer una sensación de resolución, las revelaciones derivadas de estos acontecimientos inducen al espectador a plantearse nuevas preguntas, motivando a que éste revise la narración en busca de más pistas que le ayuden a comprender el relato.

Lo que sí está claro, no obstante, es que cuando las tramas encajan finalmente, ya sea en forma de coordenadas o descubriendo la verdad sobre la Opera House, se está recompensando a los espectadores que se han comprometido con la serie a lo largo de sus cuatro temporadas. Gestos como estos, unir diferentes pistas que se han lanzado en diversos episodios en un mismo y sorprendente desenlace, provocan en el espectador no sólo el placer que se desprende de resolver ese puzzle, sino también de intentar entender cómo ha sido posible realizar una pirueta argumental de ese estilo, pues el consumidor de relatos como el de *Battlestar Galactica* no sólo está interesado en qué se cuenta sino en cómo se cuenta.

⁵⁹⁷ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 4 – ‘Daybreak’ (4.19-20). Moore expone que dejar fuera del ‘previously on...’ imágenes que llevarán al espectador a pensar en el personaje de Cally fue una decisión consciente que se tomó para que el espectador pudiera identificarse con la sorpresa que siente el personaje de Tyrol.

Con el descubrimiento de la Tierra,⁵⁹⁸ se da paso al penúltimo bloque de este análisis y se responde a una promesa que el almirante Adama lanzara en la miniserie y que, episodio tras episodio, se ha recordado al espectador en los créditos iniciales –“in search of a home called Earth”-. Al cerrar esta trama, se procede a despedir a los personajes, tarea a la que se dedican los últimos treinta minutos de ‘Daybreak II’, evidenciándose de nuevo la importancia que la serie dedica a sus personajes. De este modo, el espectador dice adiós –si es que las lágrimas se lo permiten- a la tripulación de Galáctica a medida que se cierran uno a uno los microrelatos o flashbacks que en este capítulo han funcionado como complemento narrativo.

Anders: What matters to me is the perfect throw, making the perfect catch, the perfect step and block. It's perfection, that's what this is about, is about those moments when you can feel the perfection of creation, the beauty of physics, the wonder of mathematics, you know? The elation of an action and reaction. And this is the kind of perfection I want to be connected to.

Samuel T. Anders, el único superviviente del asalto a la Colonia que no pisa la Tierra, conduce las naves de la flota hacia el Sol en una escena preciosa acompañada del discurso que recita en su flashback, donde confiesa que lo verdaderamente importante para él ya no es ganar partidos, sino hacer la jugada perfecta, sentir la perfección de la creación o el éxtasis de la acción-reacción. Y esa perfección a la que quiere estar ‘conectado’ la consigue, precisamente y nunca mejor dicho, al dirigir la flota hasta su destino final ‘conectado’ a los mandos de Galáctica, momento en que puede sentir el éxtasis de la acción (le disparan a la cabeza)-reacción (es un híbrido) para conseguir, finalmente, la jugada perfecta (llevar la flota al Sol), dando lugar, en el conjunto de la secuencia, a un relato cargado de poesía.

Los siguientes en decir adiós son Kara y Lee. En el flashback que comparten, el del día en que se conocen, la química entre ambos se ha ido intensificando a lo largo del episodio, sobre todo desde que se quedan solos haciendo un mano a mano con varias botellas de alcohol. A pesar de que Zak, por aquel entonces pareja de Kara, está dormido en el sofá, los dos pilotos casi caen en la tentación de besarse, acostarse o lo que sea que estuvieran dispuestos a llegar. Y aunque este gesto permite al espectador comprender mucho mejor la épica relación entre Starbuck y Apollo, lo verdaderamente importante está en el hecho de que ambos se detienen antes de llegar a nada porque en ese preciso momento Zak se despierta. A lo largo de las cuatro temporadas de *Battlestar Galactica*, Lee y Kara sí cederán a la tentación pero tampoco llegarán a mantener una auténtica relación sentimental y, aunque la causa

⁵⁹⁸ BALLÓ, J; PÉREZ, X. *La Llavor Immortal. Els arguments universals en el cinema. Op. cit.*, p. 217. Aquí se puede reconocer el motivo de la búsqueda del tesoro, que es aquí la Tierra prometida por Adama en la miniserie, una búsqueda que se iniciará tan sólo con un mapa incompleto que Starbuck acabará finalmente cerrando.

dependa de muchos factores, el motivo original siempre estará en esa noche, en este flashback, en el fantasma de ese Zak al que tanto quisieron y que desde ese día se interpondrá entre los dos. De vuelta a la Tierra, y sin ningún tipo de aviso, Kara desaparece frente a Lee. Y aquí, otra vez, el espectador puede extraer la conclusión que más le convenza, es un ángel que se evapora tras completar su misión, es ese poder superior que adopta la forma de seres queridos para poner en práctica su plan o simplemente es una pregunta que no puede ser respondida.⁵⁹⁹ No obstante, lo que sí se puede hacer es relacionar el místico desvanecimiento de Kara con ese flashback que se ha ido repitiendo a lo largo del episodio en el que Lee intenta expulsar infructuosamente a una paloma que se ha colado en su piso con una escoba, para que, al final, esta salga volando por la puerta por propia voluntad.

La despedida de Caprica Seis y Baltar es más que significativa al mostrar el único momento sincero de éste desde que empezara la serie. Después de despedirse de sus versiones virtuales en la Tierra, ambos empiezan a caminar hacia un terreno que Baltar identifica como apto para el cultivo, “sabes que sé de agricultura” dice antes de echarse a llorar, mostrándose vulnerable y aceptando sus raíces como hijo de agricultores sin esconderse tras la fachada de científico, presidente o líder religioso. No obstante, su último flashback deja un sabor agridulce, pues vuelve a remontarse al día en que Baltar decide dar acceso a Caprica Seis a los ordenadores de Defensa, una acción que desencadena en el ataque Cylon a las Colonias de la miniserie, aludiendo de este modo a la destrucción de una civilización mientras que en la Tierra se empieza a construir otra.

Finalmente, llega el momento de decir adiós a los dos líderes que han guiado la flota desde que esta iniciara su viaje a través del espacio. Roslin muere, tal y como advierte la profecía de Pythia acerca del líder moribundo, pero a pesar de la emotividad que se desprende de esta escena, es más relevante uno de los últimos flashbacks de Adama. En éste, y tras salir de un club de striptease donde no ha parado de beber alcohol con Tigh intentado decidir si acepta o no un nuevo puesto de trabajo, Adama casi no se sostiene en pie y cae en medio de la calle para acabar vomitándose encima —es difícil imaginarse al capitán Kirk haciendo algo así—, un gesto que apunta al tipo de personajes que protagonizan *Battlestar Galactica*.

De esta manera la flota concluye su viaje, pero el relato de *Battlestar Galactica* todavía no ha llegado a su fin. La cámara empieza a moverse a través de montañas, lagos y desiertos hasta llegar a Nueva York, concretamente a Times Square, y en la actualidad. Las

⁵⁹⁹ MOORE, R. D. Podcast Commentaries on *Battlestar Galactica* Season 4 – ‘Daybreak’ (4.19-20).

calles están llenas de gente, un hombre lee un artículo sobre el descubrimiento de los restos fosilizados del primer antepasado común del hombre, las pantallas muestran imágenes de ferias científicas y avances en robótica, en una radio empieza a sonar el “All Along the Watchtower” de Bob Dylan, y en medio de todo esto, la Seis y el Baltar Virtual discuten las probabilidades de que la historia se vuelva a repetir. Es en esta secuencia, que funciona a modo de epílogo, donde es necesario detenerse antes de finalizar el análisis.

Virtual Six: Commercialism, decadence, technology run amok. Remind you of anything?

Virtual Baltar: Take your pick. Kobol. Earth... the real Earth, before this one. Caprica before the fall.

Virtual Six: All of this has happened before.

Virtual Baltar: But the question remains, does all of this have to happen again?

Virtual Six: This time I bet no.

Virtual Baltar: You know, I've never known you to play the optimist. Why the change of heart?

Virtual Six: Mathematics. Law of averages. Let a complex system repeat itself long enough and eventually something surprising might occur. That, too, Is in God's plan.

Virtual Baltar: You know it doesn't like that name. Silly me. Silly, silly me.

Dejando a un lado cuestiones de gustos personales –nunca llueve a gusto de todos- y una vez se superan las ganas de reír al ver imágenes de robots bailarines en una serie cuyos personajes han llorado más que han reído, este epílogo es un bonito guiño a varias cuestiones de la mitología de *Battlestar Galactica*. Lo primero que debe uno recordar es que la serie, a pesar de lo mucho que se apoya en el drama, es un relato de ciencia-ficción sobre el mito de los orígenes del Homo Sapiens con la particularidad de ocurrir, en relación a nuestro tiempo histórico, en la pre-historia en lugar de en el futuro; por lo que la serie apunta a que los padres del hombre son los supervivientes de las Colonias y los Cylon rebeldes que llegaron a la Tierra o, más concretamente, Hera –la Eva mitocondrial-. En segundo lugar, está la cuestión de la historia que se repite, pues como señala la Seis Virtual, “todo esto –comercialismo, decadencia y la tecnología desbordante- ya ha pasado antes –Kobol, las Doce Colonias, New Caprica...-” y la pregunta que se deja en el aire es si va a volver a pasar o si el hombre va a ‘dejar’ que vuelva a pasar, porque, a pesar de que uno pueda sonreír con los robots bailarines, saber que este puede ser el primer paso hacia la producción en masa de robots de cuerpos sintéticos, véase, los Cylon, es algo que produce escalofríos. Y, finalmente, el broche de oro a este epílogo lo pone Baltar cuando la Seis habla del plan de Dios, al afirmar con un tono realmente serio que a “eso no le gusta ese nombre”, dejando claro que nunca se sabrá cuál es la verdadera naturaleza de esa fuerza superior –Cylon, híbrido, máquina, Dios, Dioses,

hombre...- que actúa acorde con un plan y que parece haber orquestado la narración a lo largo de toda la serie.

Hasta aquí el análisis de ‘Daybreak’ y de *Battlestar Galactica*. Una serie que concluye de forma natural, con el fin de un viaje que se inició en la miniserie y que acaba con la llegada a la Tierra. Una serie que ha ofrecido batallas épicas, alegorías metafísicas, romances, dramas familiares y buenas dosis de ciencia-ficción. Un episodio que reúne los elementos que se han ido mostrando a lo largo de las cuatro temporadas y con los que el espectador se ha familiarizado, desde los personajes hasta las tramas y pasando por las localizaciones. Al mismo tiempo que se rechaza la necesidad de poner punto y final a la narración, pues ‘Daybreak’ lejos está de ofrecer un final concluyente que responda a las miles de preguntas que el espectador todavía tiene en la cabeza sobre el pasado de esta gente a la que tanto ha llegado a querer desde que la viera en pantalla por primera vez hace casi ya ocho años, sigue queriendo saber más de ese duro viaje a través del espacio y quiere ver qué hicieron tras asentarse en la Tierra.

Y, por supuesto, uno no puede olvidarse del hecho que los Cylon rebeldes, tras el ataque a la Colonia, liberan a los centuriones y les entregan la Estrella Base para que sigan su propio camino. Y que saben dónde está la Tierra.

CONCLUSIONES

La Tercera Edad Dorada de la Televisión y más allá

"All this has happened before, and all this will happen again"
Pythia

Esta tesis se formulaba en el contexto de las producciones televisivas de ficción norteamericanas nacidas en el nuevo siglo y situaba su objeto de estudio en esta nueva etapa que identificábamos como Tercera Edad Dorada de la Televisión y las transformaciones que tendrían lugar en el ámbito del drama de calidad. Todo ello para mostrar que existe una nueva forma de pensar, hacer y consumir las series de televisión a través del análisis en profundidad del estado de la ficción actual y más concretamente del estudio de la serie *Battlestar Galactica*.

Para ello nos guiamos de las aportaciones teóricas clásicas de este ámbito académico – Williams (1974), Newcomb (1974, 1976, 1983), Fiske y Hartley (1978), Ellis (1982) y Thompson (1992, 1996)- y de los estudios más recientes sobre el medio –Hammond y Mazdon (2005), Cascajosa (2005, 2006, 2007), Nelson (1997, 2007), Bianculli (1992), Jancovich y Lyons (2003), Creeber (2004), Hills (2002, 2010), Mittell (2006), Ndalians (2004), Spigel (2004), Jenkins (1992, 2006) y Murray (1997)-, pero, sobre todo, cinco han sido los títulos vitales a la hora de cimentar la presente investigación –*Television's Second Golden Age* de Robert J. Thompson (1996), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Kim Akass y Janet McCabe (2007), *State of Play: Contemporary*

High-End TV Drama de Robin Nelson (2008), *The Triumph of a Time Lord* de Matt Hills (2010) y el congreso “Contemporary Serial Culture: Quality TV Series in a New Media Environment” (2010)-. Teniendo en cuenta estos referentes, creamos un modelo propio de análisis fundamentado en criterios teóricos que nos permitieron de forma inductiva definir las categorías con las que examinar el panorama televisivo actual y definir el modelo de ficción de la Tercera Edad Dorada de la Televisión. Para ello, nos ayudamos de los estudios de Ellis (2000); Epstein, Rodgers y Reeves (1996); Scolari (2008); Caldwell (2004); Nelson (2008); Pearson (2007) y Cascajosa (2010) para crear las seis categorías de análisis que han guiado nuestra investigación: las marcas de autor y los procesos colaborativos, las formas narrativas complejas, la narración transmediática y las relaciones intertextuales, las marcas estéticas y de estilo, la audiencia y los nuevos patrones de consumo y las modificaciones sucedidas en el ámbito de la televisión de calidad.

Teniendo todo esto en cuenta, y tal como se resumirá a continuación, la presente investigación se proponía demostrar 1) que existe una Tercera Edad Dorada de la Televisión aunque sus características en apariencia resulten difusas. No obstante, y como se demostrará, el contexto televisivo es el idóneo para propiciar el cambio existiendo incluso diversas variables que serán las responsables de éste. Así, será posible establecer unas categorías de análisis por las que distinguir dicha etapa guiándonos, sobre todo, por los criterios de innovación y creatividad, delimitar el modelo de ficción televisiva y evidenciar el avance en los formatos y contenidos de los dramas más sofisticados y singulares. 2) Que el criterio de calidad tradicional ha quedado diluido debido a la naturaleza del contexto televisivo actual. Además, la forma precipitada y casi sin previo aviso con la que esta nueva etapa de ficción televisiva ha llegado a las pantallas ha dificultado la delimitación de éste. El concepto de calidad establecido por Robert J. Thompson se ha quedado, así, pequeño ante los más prodigiosos dramas de esta nueva etapa, por lo que será necesario definir un nuevo criterio de calidad más amplio y envolvente capaz de englobar a las nuevas formas televisivas, y situando el concepto de calidad como otra característica más del drama y no como elemento definitorio de la etapa. 3) Y que *Battlestar Galactica* es un producto singular resultante del panorama de ficción televisiva actual en general y de la ciencia-ficción en concreto, cuyas características la sitúan como una narración innovadora y creativa que legitima su inclusión en la nueva televisión de calidad.

LA RESPUESTA A LOS OBJETIVOS O SINTETIZANDO

LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

“Existe una Tercera Edad Dorada de la Televisión aunque sus características en apariencia resulten difusas. No obstante, y como se demostrará, el contexto televisivo es el idóneo para propiciar el cambio existiendo incluso diversas variables que serán las responsables de éste. Así, será posible establecer unas categorías de análisis por las que distinguir dicha etapa guiándonos, sobre todo, por los criterios de innovación y creatividad, delimitar el modelo de ficción televisiva y evidenciar el avance en los formatos y contenidos de los dramas más sofisticados y singulares.”

La Tercera Edad Dorada de la Televisión surgía a finales de los años 90' en el contexto de un panorama industrial cambiante marcado por las grandes multinacionales y conglomerados mediáticos, la cada vez más acentuada convergencia mediática, los avances en las tecnologías de las comunicaciones y el asentamiento de las cadenas de cable. Además, identificamos cuatro variables concretas como las responsables de desencadenar esta nueva etapa: la estandarización del modelo de televisión de calidad de la Segunda Edad Dorada de la Televisión, el uso de internet como espacio para expandir las narraciones, la consolidación del canal HBO y el estreno de *The Sopranos*. En estas circunstancias, y como hemos recogido en este trabajo, la Tercera Edad Dorada de la Televisión se iniciaría finalmente con la llegada de una tipología de drama más sofisticado, más complejo y más artístico que los productos de etapas anteriores, auténticas series de concepto convertidas en pequeñas obras de arte que se distinguirían de las producciones anteriores, una etapa que se definiría así:

1) Las series de concepto se definen por lo que no son. No son como nada que se haya visto antes, rompen las normas o establecen nuevas pautas narrativas.

Las series siguen intentando diferenciarse del resto, no sólo para competir sino para destacar, es decir, para establecerse como un fenómeno en ellas mismas. No obstante, el gran volumen de programas nuevos que desborda las parrillas año tras año hace que esta tarea sea cada vez más complicada, favoreciendo que las series que sí consiguen distanciarse de los productos de ficción más tradicionales se destaquen todavía más. Estas nuevas series se consideran, además, pioneras o iniciadoras de una moda al presentar contenidos o fórmulas que nadie más había considerado hasta entonces.

2) Se revaloriza la figura del autor y se empieza a hacer visible la labor de otros artistas que colaboran en el proceso de creación de las series.

La figura del autor gana visibilidad, se adapta al nuevo mercado mediático y se le otorga el respeto tradicionalmente reservado al autor del cine. Se trata de una versión renovada y autoconsciente del autor, una figura globalizada a la que nos hemos referido como versión extendida de éste y que ha permitido conceder al producto televisivo la calidad de arte visual y narrativo. Al otorgar el reconocimiento que les es merecido a estos artistas, ya no sólo como creadores de las series sino también como autores, surgen artistas con algo que contar y una visión concreta para hacerlo, autores que dejan su firma en sus creaciones. Esto se ha visto favorecido, por un lado, por la libertad creativa que muchas cadenas dejan a los creadores, sobre todo en los canales de cable; y por otro, por el proceso por el cual, poco a poco, alrededor de la figura de estos autores se ha ido construyendo una imagen de distinción que otorga valor a las cadenas que emiten sus productos. Asimismo, hemos destacado una situación peculiar del momento; mientras que algunos autores acumulan más y más responsabilidades (guionista, productor, director...) en sus series, otros empiezan a establecer procesos de colaboración por los que se reconocen la labor de otros profesionales del medio cuya tarea ayuda a construir la narración.

3) El spin-off, la adaptación y el reimagining se unen a la hibridación de géneros como mecanismos de creación de contenidos y se abre el camino a la libre experimentación en el medio.

En esta etapa se ha vuelto a despertar el interés por explorar las nuevas y renovadas posibilidades del medio, evidenciando la experimentación, manipulación y extensión que es posible con el drama de ficción. En la actualidad se sigue jugando con los géneros para crear productos novedosos, aunque un único género –híbrido o no- ya no es suficiente para definir la totalidad de una serie. La hibridación de géneros ha dejado de ser una herramienta singular a partir de la cual generar programas originales, ahora algunas series se permiten explorar géneros diferentes en cada una de sus temporadas. Asimismo, la hibridación de géneros no es a la única operación a la que ahora se recurre para crear nuevos programas, sino que en los últimos años se han extendido otros mecanismos como el spin-off, la adaptación o el reimagining, permitiendo experimentar con las capacidades narrativas del medio.

4) Las series siguen estructuras basadas en la narración compleja.

Esta modalidad narrativa es una de las grandes novedades de la Tercera Edad Dorada de la Televisión y se ha situado como una de las características más definitorias de ésta. La complejidad se encuentra no sólo en plantear una trama llena de interrogantes, sino de establecer un mundo de ficción tanto o más complejo que la propia trama. Ahora ya no se consumen (sólo) historias, sino también sus mundos y personajes. Por ello, el reparto es amplio tanto por la cantidad de personajes que aparecen como por la profundidad de estos: diferentes facetas, complejidad interna y reacciones emocionales reales; unos personajes cuyas vidas, intereses y objetivos van más allá de los límites de la pantalla u otra plataforma en la que se presente el relato. Son personajes con una alta movilidad, desde los cambios internos y externos que experimentan, a la facilidad con la que pueden aparecer y desaparecer de las narraciones. La memoria de las series actuales también es más compleja y requiere más control por parte del espectador sobre la narración, además, ya no sólo se refiere a la capacidad de apelar a líneas argumentales pasadas sino que ahora las conexiones pueden establecerse hasta con el más mínimo detalle, como una imagen o una frase, por ejemplo. La memoria impregna hasta el último aspecto del programa, dando la sensación de que nada de lo que sucede es fortuito y evidenciando las relaciones de causa-consecuencia. Además, las narraciones complejas alcanzan un nuevo nivel al entrar en juego no sólo aquello que se cuenta sino cómo se cuenta, trasladando el foco de atención, así, a los mecanismos por los que se construye el relato.

5) Las series pueden expandirse más allá de los límites televisivos en forma de narraciones transmediáticas.

Donde antes se reconocía el esfuerzo a las series que establecían conexiones de intertextualidad con ellas mismas, con otros productos de ficción o con la realidad, como mecanismo para complicar las tramas así como para aportar nuevas capas de profundidad narrativa, ahora se espera de ellos que, como mínimo, hagan eso. Muchas series ahora van más allá, otorgando especial atención a este tipo de recursos al utilizarlos con fines dramáticos y haciendo que el espectador se convierta en cazador de estas pistas para poder desentrañar el significado global de la narración. Así, gracias al visionado reiterado que permite el consumo de las series en DVD/Blue-Ray así como de internet, se pueden crear textos suficientemente inmersivos y extensivos como para complementarlos o continuarlos fuera de las pantallas de televisión –novela, cómic, cine, web...-, estableciéndose una

conexión entre los diferentes textos por las que se movería el flujo de la narración y por las que el espectador debería navegar.

6) Se cuidan hasta el último detalle los valores de producción, pues la forma es igual o más importante al contenido, las series se transforman en obras de arte total.

Las mejores series siguen construyéndose sobre guiones muy trabajados, pero ahora ya no sólo es suficiente con un relato bien cuidado de una hora de duración, un reparto coral y tramas novedosas; sino que todo ello debe estar integrado en experiencias que se extiendan más allá de la pantalla, y para ello es necesario crear un mundo de ficción tan rico como para albergar una infinidad de historias de las que el espectador pueda extraer relaciones de significación más allá de las estrictamente apuntadas en el programa y crear una experiencia narrativa total. Para ello, se cuida hasta el último detalle en la producción, desde los escenarios, el vestuario, la banda sonora, hasta los títulos de crédito. Siempre intentando encontrar ese estilo o característica visual que la haga destacar por encima de las demás. En este sentido destacamos el renovado interés por la sonoridad del drama y las series que recurren a la banda sonora para reforzar la experiencia sensorial a través de lo que identificamos como tres funciones musicales: la estética, la serie musical y la narrativa. Al mismo tiempo, los contenidos son igualmente cruciales, siguen siendo polémicos, pero ahora son más brutales y directos, llegando a rozar muchos el descaro. Ahora, las series han dejado de envidiar al cine pues han adquirido valor cinematográfico, a través sobre todo del poder evocador de las imágenes y de un amplio espectro de estilos y valores artísticos.

7) Los límites entre cult y mainstream, y buena televisión y televisión de calidad, se desdibujan y se redefine la cuestión del éxito.

Productos de calidad pueden ser mainstream y series de género también. Por ello, ahora más que nunca es difícil establecer juicios de valor sobre las series, haciendo necesario que los criterios tradicionales empleados en las entregas de galardones, por ejemplo, sean cuestionados. Por ello algunas producciones reciben premios y otras no. Algunas series de televisión de calidad actuales pueden llegar a ser líderes de audiencia en algún momento de su paso por televisión, no obstante, los índices de audiencia han dejado de ser el único parámetro por el que medir el éxito de una serie, siendo también importantes, ahora, las ventas en DVD, los beneficios por la comercialización de otros productos relacionados o el caché que cierta serie pueda otorgar a la imagen de la cadena. Ninguna serie tiene el éxito asegurado, algunas series se cancelan demasiado pronto y otras demasiado tarde.

8) Llegar a un público global a través del ‘niche programming’ y las microaudiencias.

La oferta televisiva y la audiencia se relacionan de forma orgánica y se influyen la una a la otra, es por ello que un nuevo modo de entender la ficción conlleva un nuevo modo de entender la audiencia. Ahora, ésta se mide según su nivel de compromiso (‘engagement’) para/con la serie o la cadena emisora y su nivel de participación, pues el espectador es ahora más activo que nunca y es capaz de consumir y procesar un gran volumen de información, volviéndose casi un experto en materia televisiva que no espera a recibir los contenidos de forma pasiva sino que se mueve para construir el relato. En este sentido presentamos tres niveles de consumo según profundidad y posicionamiento del espectador con la narración: observar, participar y crear. También nos referimos a una nueva tipología de espectador más compleja que habría surgido de forma paralela a las narraciones actuales cuyo consumo ya no sólo tendría que ver con consumir una serie sino con moverse a través de diferentes plataformas, espacios y textos por los que se expande la narración, expropiándose de prácticas que serían propias del sector fan pero que en el contexto de la cultura de la participación se han vuelto esenciales a la hora de consumir algunos de los dramas más punteros. La audiencia que se siente atraída hacia las series de ficción actuales sigue siendo, en su mayor medida, un grupo ‘reducido’ en relación a la aglomeración de espectadores que puede atraer otro tipo de programación –deportes, realities...-, pero las series se han convertido en toda una moda en los últimos años favoreciendo el contexto de la cultura de las series, creándose un entorno ideal para apostar por productos a los que no se habría dado luz verde en décadas pasadas o que se habrían cancelado rápidamente.

“El criterio de calidad tradicional ha quedado diluido debido a la naturaleza del contexto televisivo actual. Además, la forma precipitada y casi sin previo aviso con la que esta nueva etapa de ficción televisiva ha llegado a las pantallas ha dificultado la delimitación de éste. El concepto de calidad establecido por Robert J. Thompson se ha quedado, así, pequeño ante los más prodigiosos dramas de esta nueva etapa, por lo que será necesario definir un nuevo criterio de calidad más amplio y envolvente capaz de englobar a las nuevas formas televisivas, y situando el concepto de calidad como otra característica más del drama y no como elemento definitorio de la etapa.”

En esta investigación hemos defendido que el criterio tradicional (el de Thompson) de calidad ha quedado diluido en la actualidad apoyándonos, sobre todo, en tres evidencias cruciales: la estandarización del modelo de calidad de la segunda Edad Dorada de la Televisión y los cada vez más altos valores de producción que dificultan el diferenciar a los productos de calidad del resto de la programación, la variedad y cantidad de productos de calidad hace que no todos reciban el mismo nivel de atención por parte de la crítica y que no reciban el reconocimiento que se merecen, y al mismo tiempo, muchas series de calidad consiguen distanciarse de una audiencia marginal para convertirse en auténticos fenómenos televisivos. Además, en la Tercera Edad Dorada de la Televisión la cuestión de la calidad ha pasado a ser una característica más de ésta y no el motor de cambio o elemento central que la motiva. En este contexto presentamos una redefinición del concepto de calidad tradicional al que nos referimos como ‘calidad aumentada’, una versión más amplia y envolvente cimentada en el entrono televisivo actual, una nueva aproximación a la calidad que, como en los cánones artísticos, es capaz de variar orgánicamente con el paso del tiempo así como los contextos que se abren camino a su lado, un criterio de calidad capaz de hacer frente a la diversidad en la oferta del drama televisivo actual y sin hacer distinción entre las diferentes tipologías seriales, un modelo que definíamos como:

- a) Las series de calidad son innovadoras. Rompen con las convenciones narrativas o estructurales, presentan planteamientos novedosos, apuestan por formatos arriesgados, reinventan un género por completo o suponen un avance para la ficción televisiva.
- b) Responden a una única visión creativa y existe una voluntad autoconsciente por parte de los autores de reclamar su obra como tal. Ya sea de la mano de un único autor o de la colaboración de varias intervenciones creativo-profesionales, cada proyecto es el resultado de un artista en concreto, es decir, se evidencia que nadie más podría haber obtenido los mismos resultados. La firma del autor y su figura es reconocida por la audiencia y respetada por los directivos de las cadenas, siendo éstas un valor añadido para su imagen y programación.
- c) Se cuidan los valores de producción hasta el mínimo detalle. Se ejerce un control total sobre los diferentes elementos de los que se forma la narración para poder crear un relato cohesionado y satisfactorio. Y aunque esto no siempre es sinónimo de dinero, el contar con un presupuesto elevado facilita enormemente la tarea.
- d) El énfasis narrativo se traslada ahora también a la estructura y la forma, llegándose a imponer, a veces, sobre los contenidos y las tramas. Las narraciones se convierten en

complejos entramados donde los enigmas no siempre se resuelven, se plantean más preguntas que respuestas o una pregunta se resuelve con otra incógnita.

- e) El guión se sitúa como el principal eje vertebrador de la identidad de una serie. Los diálogos son inteligentes, provocativos, mordaces, rápidos y fieles a la realidad de la serie. Cada personaje tiene su voz, siendo igual de importante aquello que se dice a cómo se dice.
- f) La estética televisiva se revaloriza. La ficción televisiva ya no necesita semejarse al cine para ser tenida en consideración, sino que ahora se valora la diversidad y originalidad de los lenguajes y recursos televisivos; sin importar cómo de barroca, fríbola, austera, o postiza sea la narración.
- g) Los personajes sorprendentes y singulares, en su intento por ser lo más reales posibles, no hacen más que evidenciar su extraordinariedad. Además, se borra la barrera entre bueno y malo, siendo cada vez más difícil encontrar en los relatos al prototipo de héroe convencional; y los personajes secundarios dejan de ser meros complementos para convertirse en elementos esenciales en las tramas.
- h) Requieren un visionado también de calidad realizado por un espectador complejo. El espectador se convierte en un experto capaz de reconocer las normas del juego en las que se basan las nuevas narraciones, llegar a nuevos niveles de concentración y acepta el reto de ser fiel a la serie sin importar lo mucho que se prolonguen en el tiempo, el número de visionados necesarios para desentramar todos los enigmas o lo mucho que puedan llegar a exasperar en ocasiones.
- i) Algunas series de calidad consiguen ser éxitos de audiencia y se convierten en auténticos fenómenos televisivos, aunque otras se cancelan precipitadamente.
- j) Las series de calidad son alavadas por la crítica, aparecen en los medios más destacados, blogs y publicaciones digitales de prestigio se hacen eco de ellas y se reconocen sus muchos méritos.

“*Battlestar Galactica* es un producto singular resultante del panorama de ficción televisiva actual en general y de la ciencia-ficción en concreto, cuyas características la sitúan como una narración innovadora y creativa que legitima su inclusión en la nueva televisión de calidad.”

Battlestar Galactica ocupa un lugar fundamental en la nueva etapa televisiva por haber conseguido situar la ciencia-ficción entre los discursos del drama de calidad. La serie ha supuesto un avance en la tradición del medio al conseguir, precisamente, esta renovación del género, por un lado, y al establecer el reimagining como un mecanismo eficaz de creación de nuevos contenidos, por otro. Estas dos variables han sido la clave para crear una nueva tipología de ciencia-ficción de carácter más realista y en sintonía con la definición más clásica y literaria del género, una narración capaz de explorar temas y personajes adultos, crear paralelismos con nuestra propia sociedad y abrir un espacio para el debate.

La serie, además, es un reflejo del contexto mediático del momento. *Battlestar Galactica* no es un relato que uno pueda ver semana tras semana sentado cómodamente delante del televisor, sino que requiere de la participación activa de la audiencia. La narración se sustenta en los mecanismos de estructura narrativa compleja en tanto que ofrece un universo de ficción tan elaborado como si de un mundo real se tratase (Battleverse), permite desmontar los contenidos para su posterior análisis y reorganización de la información (Battlestarwiki), establece relaciones de intertextualidad con textos de dentro y fuera de la serie (paralelismo con el horóscopo, las constelaciones, la mitología griega...), construye la narración a base de enigmas o misterios sin resolver sobre sus personajes, la mitología o el mundo en el que se enmarcan (la Tumba de Atenea, el Ojo de Júpiter, la Flecha de Apollo, la verdad del Teatro de la Ópera...) y el relato se expande a través de distintas plataformas – películas, cómics, novelas, minisodes, web...-; todo ello abriendo las puertas a una audiencia más allá de los grupos asiduos al género.

Y es en el contexto de la Tercera Edad Dorada de la Televisión que series como *Battlestar Galactica* han sido posibles y, además, series que de otro modo no hubieran pasado de situarse en la categoría de programa de culto, pueden formar parte ahora de la televisión de calidad. *Battlestar Galactica*, así, abriría el camino para que otras series de géneros como el fantástico o el horror, por ejemplo, pudieran ser tomadas en serio. No obstante, no existe hasta la fecha una producción en la vertiente más tradicional del género de ciencia-ficción que haya tomado el relevo a la serie o que haya seguido con la tradición iniciada por Moore. Y aunque algunas lo han intentado, ninguna ha conseguido situarse al mismo nivel de madurez y solemnidad de *Battlestar Galactica*. De momento.

“I hope it opens up the possibilities to make things that aren’t so escapist and silly and that you can use the genre for what it was initially intended to do, to make you think of those possibilities while commenting on the human condition from a different point of

view. It was a changeling genre. It made you think, grapple with different concepts like contemporary fiction does. I hope we get back to that”.⁶⁰⁰

TENDENCIAS DEL NUEVO PANORAMA TELEVISIVO, ACTUALIZADAS

Viendo las aportaciones más recientes a la programación de televisión, podemos afirmar que por ahora no cabe esperar/temer un período de estancamiento que haga peligrar la genialidad de las series y que, por lo tanto, la Tercera Edad Dorada de la Televisión sigue en pleno apogeo. Si tenemos en cuenta los estrenos más destacados de la presente temporada (2013/2014) podemos comprobar como, ciertamente, estos siguen encajando en las diferentes tendencias a las que nos referíamos en el cuarto capítulo de la presente investigación al mismo tiempo que intentan, unas con más éxito y otras con menos, destacarse del resto de títulos de la programación.

El ámbito de las adaptaciones, remakes y spin-off, en primer lugar y como era de esperar, sigue siendo una fuente segura de la que obtener materia prima. Tan sólo este año series como *From Dusk Till Dawn*, *Gotham*, *NCIS: New Orleans*, *Better Call Saul*, *Fargo* o *The Strain* han sido o serán introducidas en las parrillas televisivas y han sido propuestas, al menos de entrada, más que atrayentes.

De las adaptaciones mencionadas, *From Dusk Till Dawn: The Series* (El Rey, 2014-), estrenada en el nuevo canal de cable (El Rey) lanzado por el mismo Rodríguez, se presenta como una serie de horror desarrollada por Robert Rodríguez, responsable de la versión cinematográfica (1996), que expande la mitología de los hermanos Gecko, Seth y Richie (D. J. Cotrono y Zane Holtz), la familia Fuller y el Satánico Pandemonium, la reina vampiro que baila en el Titty Twister (interpretado por Salma Hayek en la película y Eliza González en la serie) además de presentar a nuevos personajes e historias. Del mundo del cine ha llegado también otra adaptación, la comedia negra *Fargo* (FX, 2014-), adaptada de la película homónima de los hermanos Coen, y que cuenta con la colaboración de Billy Bob Thornton. Y de las páginas impresas, llegarán por un lado, *Gotham* (Fox, 2014-), creada por Bruno Heller (*Rome* y *The Mentalist*) a partir de los cómics de Batman y centrada en la historia del comisario James Gordon, en la serie todavía detective Gordon (Ben McKenzie), y sus primeros años en el cuerpo de policía de la ciudad de Gotham, donde deberá investigar el asesinato del matrimonio Wayne a través del cual conocerá al joven Bruce Wayne y futuro

⁶⁰⁰ MOORE, R. D. Citado en LAVERY, D; PORTER, L; ROBSON, H. *Op. cit.*, p. 50.

Caballero Oscuro; y por otro *The Strain* (FX, 2014-), basada en la trilogía de novelas homónimas escritas por Guillermo del Toro y Chuck Hogan sobre una terrible y ancestral epidemia vampírica que el Dr. Ephraim Goodweather y su equipo del Centro de Control de Plagas deberán combatir para proteger la ciudad de Nueva York, llegará a televisión de la mano de los propios autores y de Carlton Cuse (*LOST*). Un proyecto que del Toro había concebido originalmente como una serie pero que por falta de financiación habría pasado a publicarse en forma de relato impreso, llega ahora a las pantallas de televisión tras el éxito conseguido por la primera novela.

Entre los spin-off se deben destacar dos proyectos que parten de series muy diferenciadas pero que, cada una a su manera, se han convertido en fenómenos televisivos. Primero, y en el recientemente emitido doble capítulo ‘Crescent City I y II’ (11.18-19), *NCIS* introducía los personajes –formado por Dwayne Cassius Pride (Scott Bakula), Christopher LaSalle (Lucas Black), Meredith Brody (Zoe McLellan) y la Dr. Loretta Wade (C. C. H. Pounder)- de lo que espera se convierta el segundo spin-off de la saga, *NCIS: New Orleans* (CBS, 2014-). El segundo y esperado spin-off es *Better Call Saul* (AMC, 2014-), una serie que funcionaría a modo de precuela centrada en el genial Saul Goodman (Bob Odenkirk), uno de los personajes que más gustaron de *Breaking Bad*, antes de convertirse en el genial abogado de Walter White. La serie llegará de la mano del mismo Vince Gilligan y Peter Gould, el guionista encargado de escribir el capítulo donde se introduciría al personaje de Saul por primera vez.

En segundo lugar, y en la línea de las realidades enfrentadas del drama histórico y los géneros especulativos, siguen apareciendo títulos muy interesantes.

Cuanto al drama histórico o de época, debemos destacar uno de los éxitos de la temporada, *Masters of Sex* (Showtime, 2013-), basada en los personajes históricos del Dr. William Masters (Michael Sheen) y la Dra. Virginia Johnson (Lizzy Caplan), pioneros investigadores en el campo de la sexualidad humana en la Washington University de Missouri a finales de los años 50’. La serie, a punto de estrenar su segunda temporada, ha sido muy bien recibida por la crítica, llevándose dos nominaciones en los Golden Globe (2014) en las categorías de mejor drama y mejor actor de serie dramática, y ha sido nombrada programa del año por el American Film Institute (2013). En la línea de *John Addams* ha llegado *Turn* (AMC, 2014-), serie ambientada en plena Guerra de la Independencia de los Estados Unidos y centrada en un grupo de chicos de campo convertidos en espías a las órdenes del mismo George Washington. Este año, además, ha llegado a las pantallas un renovado interés por las

aventuras en alta mar. Por un lado ya se ha estrenado *Black Sails* (Starz, 2014-), creada por Jonathan E. Steinberg (*Jericho* y *Human Target*) y producida por Michael Bay y a modo de precuela de *La Isla del Tesoro* de R. L. Stevenson, un relato que combina elementos de ficción como el personaje del Capitán Flint (Toby Stephens) con otros históricos como algunos piratas reconocidos o el tesoro perdido del galeón hundido Urca de Lima; y por otro, *Crossbones* (NBC, 2014-), de la que todavía poco se sabe salvo que se centra en el pirata Barba Negra, personaje interpretado por John Malkovich y creada por Neil Cross, conocido por su trabajo en los dramas británicos *Luther* (BBC One, 2010-2013) y *Doctor Who* (BBC One, 2005-).

Y en cuanto a los siempre fructíferos, al menos por lo que a cantidad de series estrenadas por temporada se refiere, géneros especulativos, debemos destacar dos de los títulos más recientes. *Helix* (SyFy, 2014-), una serie de ciencia-ficción producida por Ronald D. Moore sobre un grupo de científicos del Centro para el Control y Prevención de Enfermedades que intenta impedir que un extraño virus se propague más allá de unas instalaciones de investigación en el Ártico donde ha sido liberado, un espacio claustrofóbico al estilo ‘Umbrella Corporation’. La primera temporada, a pesar de haber pasado desapercibida en su primera temporada, ha conseguido establecer una narración decente y más adulta en relación a los productos típicos de la cadena como *Defiance* (SyFy, 2013-), otro de los estrenos del año, evidenciando que un drama de carácter más serio tiene cabida en SyFy. Y en la línea del drama fantástico con toques de horror, se ha estrenado *Penny Dreadful* (Showtime, 2014-), una serie que se nutre de los personajes más conocidos de la novela inglesa del siglo XIX como Dorian Gray, Mina Harker o el Dr. Victor Frankenstein, entre otros, y los sitúa al servicio de una narración rodeada de misterios; y que cuenta con la participación de profesionales reconocidos como John Logan (guionista de *Gladiator*, *The Aviator* o *Skyfall*), Sam Mendes, J. A. Bayona o Jash Hartnet y Eva Green.

Aunque todas estas series, diferentes en estilo, forma y contenido evidencian las nuevas formas de pensar, hacer y consumir el drama de la Tercera Edad Dorada de la Televisión, debemos referirnos también a aquellas series de concepto que, además, se destacan del resto por su calidad narrativo-visual y su genial poder de evocación. Así, y además de la ya mencionada *Masters of Sex*, debemos incluir aquí una de las joyas de esta temporada, *True Detective* (HBO, 2014-). La serie funciona a modo de antología dramática y su primera temporada, escrita y dirigida enteramente por Nic Pizzolatto y Cary Joji Fukunaga, se centra en dos detectives de homicidios de la policía de Louisiana, Rust Cohle (Matthew

McConaughey) y Marty Hart (Woody Harrelson) y su persecución de un asesino a lo largo de un amplio período de tiempo. La genialidad de la serie, a la que algunos se han referido como el *Seven* de la televisión, reside en las magníficas interpretaciones de los dos actores que interpretan a los personajes principales, los escenarios sureños en los que se ambienta la narración y la forma en la que se etrelazan las diferentes líneas temporales en las que transcurre la acción.

Finalmente, debemos hacer referencia a una nueva tendencia televisiva que se ha hecho visible este último año, la de las resurrecciones de series de ficción. Además del estreno del largometraje *Veronica Mars* (Rob Thomas, 2014) que volvía a activar la narración de la estudiante de instituto y detective privado Veronica Mars, han sido otros los proyectos quienes también han anunciado que volverían a aparecer en formato de serie para televisión. Por un lado, *Heroes Reborn* (NBC, 2015-) seguiría con la narración de la cancelada *Heroes* y aunque vendría de la mano del propio Tim Kring, se presentaría como un relato de temporada única introduciendo a nuevos personaje, y por otro, *24: Live Another Day* (FOX, 2014-) vuelve a revivir al agente Jack Bauer para salvar al mundo de otra inminente amenaza cuatro años después de los sucesos ocurridos en la octava temporada de la serie original. Y aunque estos tres proyectos se han presentado como eventos televisivos/cinematográficos limitados, nada nos hace dudar que otros se atreverán a reactivar de una forma más serial otras producciones.

MÁS ALLÁ DE LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

Estamos en una época de gran cambio, sobre todo en los modos cómo la televisión opera dentro de la cultura y la sociedad. Estos cambios tienen que ver con los mecanismos por los que la televisión es financiada, producida, distribuida y consumida. Algunos ya se han referido al fin de la televisión tal y como la conocemos, pero debemos recordar que en tal caso no nos estaríamos refiriendo al final del drama o producto de ficción, sino al fin de unas modalidades y mecanismos de interacción con lo que tradicionalmente hemos entendido por ‘televisión’. Hacia donde podría ir la televisión en los próximos años o hacia donde parece estar virando es algo que tan sólo empieza a intuirse en la actualidad. Estos últimos años han demostrado, precisamente, que ya se están produciendo cambios en televisión y, por extensión, en las series, cambios que recogemos a continuación en forma de seis puntos.

1) Más experimentación.

En todos los niveles, pero sobre todo en los contenidos y los formatos. La televisión, y en especial las cadenas y sus producciones, están intentando encontrar su sitio en este nuevo contexto donde las networks y los canales de cable tradicionales deben competir contra nuevos productores de contenidos. Productos como *House of Cards* ya señalan hacia los nuevos entramados de pensar la televisión, pues el modo en la que se presentó respondía a las nuevas formas y necesidades de la audiencia. Gran parte del público hace tiempo ya que no se sienta delante del televisor a la hora que la programación le señala para ver una nueva entrega de su drama favorito (aunque muchas cadenas siguen intentando atraer a la gente a visionar las series así, haciendo que cada nueva entrega de una serie sea un evento televisivo y haciendo creer al espectador que no se lo puede perder y que no debe esperar al día siguiente para verlo), me refiero a ese público que prefiere ser él quien decide cuándo, cómo y cuántas veces quiere consumir el drama. Es decir, parte del público hace caso omiso a las rutinas de programación. La serie a la que nos referíamos más arriba ha sido la primera en estrenarse en un canal más allá de las networks y el cable, la primera serie que ha facilitado al espectador todos los capítulos de su temporada de una sola vez y la primera en ser creada teniendo en cuenta los gustos de los clientes abonados a su servicio. Netflix, la plataforma encargada de emitirla, también prepararía diferentes trailers promocionales según los hábitos de visionado de sus clientes. Empresas como Amazon, también, se erigen como creadores de contenidos de ficción dado que por el funcionamiento de su interfaz es una amplia conocedora de las preferencias y hábitos de visionado de sus consumidores, por lo que no es de extrañar que empiece a producir sus propios contenidos de ficción. No obstante, en este nuevo campo de batalla, las cadenas de cable (básico y premium) y las networks siguen ocupando una posición destacada, por lo que, por ahora al menos, paquetes como Hulu o Netflix parecen surgir como alternativas y no como sustitutos de las cadenas ‘tradicionales’.

Estas nuevas formas de hacer ‘televisión’, por fuerza, supondrán algún efecto en los contenidos, haciendo que series enteras se creen a partir de perspectivas más concretas o arriesgadas porque estarán diseñadas para públicos aún más concretos, y afectando todo ello a que la concepción tradicional del éxito se vea como algo cada vez más y más lejano.

2) Más libertad.

Tanto creativa como de maniobra, y relacionado muy íntimamente con el punto anterior. Nos encontramos en un momento de cambio donde los nuevos agentes que intervienen en esto de la ‘televisión’ están buscando su sitio para encajar en las nuevas

configuraciones. Y de este momento de cambio, o mejor dicho, de la incertidumbre que de él se deriva, de ese no saber a qué acogerse, se aprecia una relajación en los mecanismos de control, favoreciendo una libertad tanto a nivel creativo como de maniobra. Todo es posible.

3) Nuevos agentes productores de contenidos.

Kickstarter, Netflix, Hulu, Amazon Instant Video... son sólo algunos de los nuevos 'canales', o lo que entenderíamos tradicionalmente por canales, que se suman a los ya establecidos canales de cable y las networks como productores de contenidos originales de ficción. Algunos de los dramas ofrecidos por estos nuevos agentes serían la ya citada *House of Cards* de Netflix, pero también el piloto para una nueva serie basada en el universo *Star Trek* y financiado a través de Kickstarter, la adaptación del videojuego *Halo* producida por Steven Spielberg para Xbox One TV o *The After* una nueva serie de ciencia-ficción creada por Chris Carter para Amazon Instant Video. Y aunque el funcionamiento y planteamiento de proveedores de contenidos como estos sean tan radicalmente distintos al de los canales tradicionales, no se piensan de forma muy diferente por parte de la audiencia. Quiero decir que para la audiencia, Netflix, por ejemplo, es un canal más. Esto se debe, sobre todo, a que este tipo de plataformas se están presentando, al menos por ahora y en cuanto a interfaz se refiere, de forma semejante a la de los canales de cable.

4) Financiación fan.

Con la explosión de plataformas como Kickstarter, donde proyectos de diferente índole pueden llevarse a cabo gracias a las donaciones de particulares, se evidencia el nuevo rol que los fans de proyectos concretos y por extensión, de la audiencia, pueden llegar a tener en el nuevo ecosistema mediático. No sólo nos referimos a que los fans tomen el control, sino que esto evidencia que los fans puede que por fin hayan encontrado un sistema para que sus voces sean escuchadas y evidenciando que la intensidad de las respuestas fan es igual o más importante a la cantidad de espectadores de un programa. *Veronica Mars* y *Star Trek: Renegades* ya se han aprovechado de estas funciones.

5) Contenidos 24/7.

Ahora más que nunca se hace evidente que las producciones de ficción no se consumen una hora a la semana o trece horas al año, sino que el espectador convive con ellas veinticuatro horas al día todo el año. La ubicuidad de las series es posible gracias a su presencia en las redes sociales. Es posible que evolucionemos hacia una pérdida de la noción

de los horarios de emisión (parrillas de programación) o que éstas dejen de existir por completo. Las nuevas pautas de visionado así lo avalan. En todo caso el espectador se está acostumbrando a ver sus series bajo demanda en el sentido amplio de la expresión. Es decir, es bajo demanda tanto para aquel que está abonado al servicio en cuestión, como para aquel que tan sólo accede a las series que le interesan, cuando le interesa y donde le interesa a través de los sistemas de descarga que le ofrece la red. Por ello, y aunque resulte paradójico, pues la visibilidad de canales como HBO o Showtime es muy fuerte, cada vez es más fácil hablar de contenidos televisivos de forma casi orgánica, más allá de las delimitaciones del agente emisor, algo evidente sobre todo a raíz de la multiplicación de dichos agentes y las modalidades de visionado. ¿*Banshee* la emite Netflix o es Cinemax? ¿Y *Breaking Bad*, es HBO o AMC?

6) Mejores dramas.

Ésta es la gran cuestión. Por mucho que el medio televisivo cambie y evolucione, el drama de ficción sabrá y podrá adaptarse y beneficiarse de estas situaciones, saliendo siempre airoso y fortalecido.

Llegados a este punto y ya para acabar, sólo nos resta decir que a través de esta investigación hemos podido acotar una nueva etapa de la historia de la televisión. Una etapa que no sólo ha quedado demostrada por las evidencias recogidas en las páginas anteriores sino también por las propias series que la han hecho posible. Ésta es la etapa de *LOST*, *CSI*, *The Sopranos*, *Breaking Bad*, *Mad Men*, *Game of Thrones*, *Battlestar Galactica*, *The Wire*, *American Horror Story*... Una etapa a la que algunos ya se habían referido aunque no de forma exhaustiva y que esta investigación se ha atrevido a definir como la Tercera Edad Dorada de la Televisión. Por ello, esta tesis ha ampliado y sumado a la causa del análisis televisivo en general y del drama de calidad en concreto, pero siempre dejando espacio a futuras aportaciones.

Sin duda, todas las cuestiones planteadas a lo largo de este trabajo y que apuntan a la existencia legítima de esta Tercera Edad Dorada de la Televisión necesitan seguir siendo exploradas. El ámbito por el que este texto se ha movido hace que cualquier aportación esté incompleta, pues mientras sigan produciéndose nuevas series de televisión, seguirá habiendo espacio para la investigación. De hecho, y por citar sólo algún ejemplo del pasado más inmediato, debemos seguir indagando en la línea de la financiación a través de procesos de

‘crowdfunding’ tipo Kickstarter, la construcción de la narración en los microrelatos que van desde las webseries a las series de apenas tres capítulos por temporada o los mecanismos por los cuales se está resucitando a series del pasado. Y, del mismo modo, será interesante ver hacia donde evolucionará la Tercera Edad Dorada de la Televisión, si lo hará hacia una nueva e inminente etapa o si bien necesitaremos un largo período de tiempo para ver nuevos cambios en el panorama del drama televisivo.

BIBLIOGRAFÍA

MONOGRÁFICOS Y ARTÍCULOS SELECCIONADOS

- ALLEN, R. C. (ed.): *Channels of Discourse, Reassembled*. London: Routledge, 1992 (2ª edición).
- ALVAREZ, R.: "The Archdiocese of Narrative", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 49-58.
- ANG, I.: *Watching Dallas: Soap-Opera and the Melodramatic Imagination*. London: Routledge, 1989 (1982).
- ANG, I.: *Living Room Wars: Rethinking Media Audiences for Postmodern World*. London: Routledge, 1996.
- ASH, H.: "The Next Generation: Battlestar Galactica creator Ron Moore Reimagines Deep Space", en *Finding Battlestar Galactica, an Unauthorized Guide*, editado por David Lavery, Lynnette Porter y Hillary Robson. Illinois: Sourcebooks Inc., 2008, pp. 41-50.
- BALLÓ, J.; PÉREZ, X.: *La Llavor Immortal. Els arguments universals en el cinema*. Barcelona: Empúries Editorial, 1995.
- BALLÓ, J.; PÉREZ, X.: *Jo Ja He Estat Aquí. Ficcions de la Repetició*. Barcelona: Empúries Editorial, 2005.
- BARTHES, R.: *S/Z*. Oxford: Wiley-Blackwell, 1991. (1973)
- BARTHES, R.: "The Death of the Author", en *Image-Music-Text*. London: Fontana Press, 1977, (1ª ed. 1968), pp. 142-148.
- BIANCULLI, D.: *Teleliteracy: Taking Television Seriously*. New York: Continuum, 1992.
- BIANCULLI, D.: "Quality TV: A US TV Critic's Perspective", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 35-37.
- BIGNELL, J.: *An Introduction to Television Studies*. London: Routledge, 2004.
- BIGNELL, J.: "Space for Quality: Negotiating with the Daleks", en *Popular Television Drama: Critical Perspectives*, editado por Jonathan Bignell y Stephen Lacey. Manchester: Manchester University Press, 2005, pp. 76-92.
- BIGNELL, J.: "Seeing and Knowing: Reflexivity and Quality", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 158-170.

- BORDWELL, D.; THOMPSON, K.: *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2000 (6ª edición).
- BOULD, M.: "This Is the Modern World: The Prisoner, Authorship and Allegory", en *Popular Television Drama: Critical Perspectives*, editado por Jonathan Bignell y Stephen Lacey. Manchester: Manchester University Press, 2005, pp. 93-109.
- BOURDIEU, P.: *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. London: Routledge, 2010 (1979).
- BROOKER, W.: *Using the Force: Creativity, Community and Star Wars Fans*. New York: Continuum, 2002.
- BROWER, S.: "Fans as Tastemakers: Viewers for Quality Television", en *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, editado por Lisa A. Lewis. New York: Routledge, 1992, pp. 163-184.
- BRUNSDON, CH.: "Problems with Quality", en *Screen*, 31: 1, 1990.
- BRUNSDON, CH.: "What Is the 'Television' of Television Studies?", en *Television. The Critical View*, editado por Horace Newcomb. New York: Oxford University Press, 2000 (6ª edición), pp. 609-628.
- CALDWELL, J.: *Televisuality. Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Jersey: Rutgers University Press, 1995.
- CALDWELL, J.: "Excessive Style: The Crisis of Network Television", en *Television. The Critical View*, editado por Horace Newcomb. New York: Oxford University Press, 2000 (6ª edición), pp. 649-686.
- CALDWELL, J.: "Convergence Television: Aggregating Form and Repurposing Content in the Culture of Conglomeration", en *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*, editado por Lynn Spigel y Jan Olsson. Durham: Duke University Press, 2004, pp. 41-74.
- CARDWELL, S.: "Is Quality Television Any Good? Generic Distinctions, Evaluations and the Troubling Matter of Critical Judgement", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 19-34.
- CASAS, Q.; SALA, A.: "Dossier Especial: Series de Culto", en *Dirigido*, marzo 2011, pp. 46-70.
- CASCAJOSA, C.: *Prime Time. Las Mejores Series de TV Americanas, de CSI a Los Soprano*. Madrid: Calamar Ediciones, 2005.
- CASCAJOSA, C. (ed.): *La Caja Lista. Televisión Norteamericana de Culto*. Barcelona: Laertes, 2007.
- CASCAJOSA, C.: "Enmarcando 'Mad Men': Elogio del Contexto Televisivo", en *Guía de Mad Men. Reyes de la Avenida Madison*, de Jesse McLean. Madrid: Capitán Swing Libros, 2010, pp. 11-20.

- CLERC, S.: "DDEB, GATB, MPPB, and Ratboy. The X-Files Media Fandom, Online and Off", en *Deny All Knowledge. Reading the X-Files*, editado por David Lavery, Angela Hague y Marla Cartwright. New York: Syracuse University Press, 1996, pp. 36-51.
- COLLINS, J.: "Batman: The Movie, Narrative, The Hyperconscious", en *The Many Lives of Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, editado por Roberta E. Pearson y William Uricchio. London: British Film Institute, 1991, pp. 164-181.
- COLLINS, J.: "Television and Postmodernism", en *Film and Theory: An Anthology*, editado por Toby Miller y Robert Stam. Oxford: Blackwell Publishers Ltd., 2000, pp. 758-773.
- COLLINS, J.: "Postmodernism and Television", en *Channels of Discourse. Reassembled*, editado por Robert C. Allen. London: Routledge, 1992 (2ª edición), pp. 327-353.
- CREEBER, G.: *Serial Television: Big Drama on the Small Screen*. London: The British Film Institute, 2004.
- CREEBER, G. (ed.): *Tele-Visions. An Introduction to Studying Television*. London: The British Film Institute, 2006.
- CRANNY-FRANCIS, A.; TULLOCH, J.: "Vaster than Empire(s), and more Slow: The Politics and Economics of Embodiment in Doctor Who", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 343-356.
- CHAMBERLAIN, D.; RUSTON, S.: "24 and Twenty-First Century Quality Television", en *Reading 24. TV Against the Clock*, editado por Steven Peakock. London: I. B. Tauris, 2007, pp. 13-24.
- CHION, M.: *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1993.
- CHION, M.: *La Música en el Cine*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1997.
- DEAVILLE, J. (ed.): *Music in Television: Channels of Listening*. New York: Routledge, 2011.
- DEAVILLE, J.: "A Discipline Emerges. Reading-Writing about Listening to Television", en *Music in Television: Channels of Listening*, editado por James Deaville. New York: Routledge, 2011, pp. 7-33.
- DIAS-BRANCO, S.: "Sci-Fi Ghettos: Battlestar Galactica and Genre Aesthetics", en *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit and Steel*, editado por Roz Kaveney y Jennifer Stoy. London: I. B. Tauris, 2010, pp. 185-198.
- DOLAN, M.: "The Peaks and Valleys of Serial Creativity: What Happened to/on Twin Peaks", en *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, editado por David Lavery. Detroit: Wayne State University Press, 1995, pp. 30-50.

- DONNELLY, K. J.: *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. London: The British Film Institute, 2005.
- DZIALO, C.: "When Balance Goes Bad: How Battlestar Galactica Says Everything and Nothing", en *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica*, editado por Tiffany Potter y C. W. Marshall. New York: Continuum, 2008, pp. 171-184.
- ECO, U.: "Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage", en *Faith in Fakes: Travels in Hiperreality*. London: Vintage, 1998, pp. 197-212.
- ECO, U.: *The Open Work*. Cambridge: Harvard University Press, 1989 (1a ed. 1962).
- ELLIS, J.: *Visible Fictions*. London: Routledge, 1982.
- ELLIS, J.: *Seeing Things. Television in the Age of Uncertainty*. London: I. B. Tauris & Co., 2000.
- ELLIS, J.; PRYS, C.: "Defining the Medium: TV Form and Aesthetics. Case Study: Issues in Television Authorship", en *Tele-Visions. An Introduction to Studying Television*, editado por Glen Creeber. London: The British Film Institute, 2006, pp. 12-25.
- FELIPE, F.; GÓMEZ, I.: *Adaptación*. Barcelona: Trípodós, 2008.
- FELIPE, F.; GÓMEZ, I.: *Ficciones Colaterales. Las Huellas del 11-S en las Series 'Made in USA'*. Barcelona: UOC Press, 2011.
- FEUER, J.; KERR, P.; VAHIMAGI, T. (eds.): *MTM Quality Television*. London: British Film Institute, 1984.
- FEUER, J.: "MTM Enterprises: An Overview", en *MTM Quality Television*, editado por Jane Feuer, Paul Kerr y Tise Vahimagi. London: British Film Institute, 1984, pp. 1-31.
- FEUER, J.: "Narrative Form in American Network Television", en *High Theory / Low Culture*, editado por Colin MacCabe. Manchester University Press, 1986, pp. 101-114.
- FEUER, J.: "Genre Study and Television", en *Channels of Discourse. Reassembled*, editado por Robert C. Allen. London: Routledge, 1992 (2ª edición), pp. 138-160.
- FEUER, J.: "HBO and the Concept of Quality TV", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 145-157.
- FISKE, J.; HARTLEY, J.: *Reading Television*. London: Routledge, 1978.
- FISKE, J.: *Television Culture*. London: Routledge, 1987.
- FISKE, J.: "The Cultural Economy of Fandom", en *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, editado por Lisa A. Lewis. New York: Routledge, 1992, pp. 30-49.

- FISKE, J.: "Television and Brithish Cultural Studies", en *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism*, editado por Robert C. Allen. London and New York: Routledge, 1992, pp. 284-326.
- FORD, S.; JENKINS, H.: "Managing Multiplicity in Superhero Comics: An Interview with Henry Jenkins", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 303-312.
- FORREST, J.; KOOS, L. (eds): *Dead Ringers: the Remake in Theory and Practice*. New York: State University of New York Press, 2002.
- FOUCAULT, M.: "What is an author?", en *Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism*, editado por Josué V. Harari. New York: Cornell University Press, 1979, pp. 141-160.
- FRICKER, K.: "Quality TV On Show", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 13-16.
- FRITH, S.: "Hearing Secret Harmonies", en *High Theory / Low Culture*, editado por Colin MacCabe. Manchester: Manchester University Press, 1986, pp. 53-70.
- FULTON, R.: *The Encyclopedia of TV Science-Fiction*. London: Boxtree, 1995.
- GWENLLIAN-JONES, S.: "Web Wars: Resistance, Online Fandom and Studio Censorship", en *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*, editado por Mark Jancovich y James Lyons. London: British Film Institute, 2003, pp. 163-180.
- GITLIN, T.: "The Triumph of the Synthetic: Spinoffs, Copies, Recombinant Culture", en *Inside Prime Time*. London: Routledge, 1994, pp. 63-85.
- GROSSBERG, L.: "The Media Economy of Rock Culture: Cinema, Post-Modernity and Authenticity", en *Sound & Vision. The Music Video Reader*, editado por Simon Frith Lawrence Grossberg. London: Routledge, 1993, pp. 185-189.
- HALL, S.: "Encoding/Decoding", en *Culture, Media, Language*, editado por Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe y Paul Willis. New York: Routledge, 1996 (1980), pp. 107-116.
- HALLORAN, J. (ed.): *Effects of Television*. London: Panther Books, 1970.
- HAMMOND, M.: "Introduction: The Series/Serial Form", en *The Contemporary Television Series*, editado por Michael Hammond y Lucy Mazdon. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, pp. 75-82.
- HAMMOND, M.: "Introduction: Receptions", en *The Contemporary Television Series*, editado por Michael Hammond y Lucy Mazdon. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, pp. 183-189.
- HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N.: *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: MIT Press, 2009.

- HATCH, R. (ed.): *So Say We All, an unauthorized collection of thoughts and opinions on 'Battlestar Galactica'*. Dallas: Benbella Books, 2006.
- HILLS, M.: *Fan Cultures*. London: Routledge, 2002.
- HILLS, M.: "Cult TV, Quality and the Role of the Episode/Programme Guide", en *The Contemporary Television Series*, editado por Michael Hammond y Lucy Mazdon. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, pp. 190-205.
- HILLS, M.: "Television and Its Audience: Issues of Consumption and Reception. Case Study: Fandom and Fan Studies", en *Tele-Visions. An Introduction to Studying Television*, editado por Glen Creeber. London: The British Film Institute, 2006, pp. 93-106.
- HILLS, M.: "Absent Epic, Implied Story Arcs, and Variation on a Narrative Theme: Doctor Who (2005-2008) as Cult/Mainstream Television", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 333-342.
- HILLS, M.: *Triumph of a Time Lord. Regenerating Doctor Who in the Twenty-First Century*. London: I. B. Tauris & Co., 2010.
- JANCOVICH, M.; LYONS, J. (eds.): *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*. London: British Film Institute, 2003.
- JENKINS, H.: *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.
- JENKINS, H.: "Starngers No More, We Sing: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community", en *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, editado por Lisa A. Lewis. New York: Routledge, 1992, pp. 208-236.
- JENKINS, H.: "Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?: alt.tv.twinpeaks, the Trickster Author, and the Viewer Mastery", en *Full of Secrets: critical Approaches to Twin Peaks*, editado por David Lavery. Detroit: Wayne State University Press, 1995, pp. 51-69.
- JENKINS, H.: "Star Trek Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching", en *Television. The Critical View*, editado por Horace Newcomb. New York: Oxford University Press, 2000 (6ª edición), pp. 470-494.
- JENKINS, H.: *Convergence Culture. Where Old And New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.
- JENKINS, H.; SPIGEL, L.: "Same Bat Channel, Different Bat Time: Mass Culture and Popular Memory", en *The Many Lives of Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, editado por Roberta E. Pearson y William Uricchio. London: British Film Institute, 1991, pp. 117-148.
- JENKINS, H.; TULLOCH, J.: "Beyond the 'Star Trek' Phenomenon: Reconceptualizing the Science-Fiction Audiences", en *Watching Science Fiction Audiences*, editado por Henry Jenkins y John Tulloch. New York: Routledge, 1995, pp. 14-23.

- JOHNSON, C.: "Quality/Cult Television: 'The X-Files' and Television History", en *The Contemporary Television Series*, editado por Michael Hammond y Lucy Mazdon. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, pp. 57-74.
- JOHNSON, S.: *Everything Bad is Good for You. How Popular Culture is Making Us Smarter*. London: Penguin Books, 2005.
- KALINAK, K.: "Disturbing the Guests with This Racket: Music and Twin Peaks", en *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, editado por David Lavery. Detroit: Wayne State University Press, 1995, pp. 82-92.
- KAVENEY, R.; STOY, Y. (eds.): *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit and Steel*. London: I. B. Tauris, 2010.
- KAVENEY, R.: "On the End, Decline and Fall of Television Shows", en *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit and Steel*, editado por Roz Kaveney y Jennifer Stoy. London: I. B. Tauris, 2010, pp. 225-244.
- KERR, P.: "Drama at MTM: Lou Grant and Hill Street Blues", en *MTM Quality Television*, editado por Jane Feuer, Paul Kerr y Tise Vahimagi. London: British Film Institute, 1984, pp. 132-165.
- KERR, P.: "Never Mind the Quality...", en *The Question of Quality*, editado por Geoff Mulgan. London: British Film Institute, 1990, pp. 43-55.
- KOZLOFF, S.: "Narrative Theory and Television", en *Channels of Discourse. Reassembled*, editado por Robert C. Allen. London: Routledge, 1992 (2ª edición), pp. 67-100.
- KRZYWINSKA, T.: "Arache Challenges Minerva: The Spinning Out of Long Narrative in World of Warcraft and Buffy the Vampire Slayer", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 385-398.
- KUNGL, C.: "Long Live Stardoe! Can a Female Starbuck Survive?", en *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica*, editado por Tiffany Potter y C. W. Marshall. New York: Continuum, 2008, pp. 198-209.
- KUPPERS, P.: "Quality Science Fiction: Babylon 5's Metatextual Universe", en *Cult Television*, editado por Sara Gwenllian-Jones y Roberta E. Pearson. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004, pp. 45-59.
- LAVERY, D. (ed.): *Full of Secrets: critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit: Wayne State University Press, 1995.
- LAVERY, D.: "Afterword: The Genius of Joss Whedon", en *Fighting the Forces: What's at Stake in Buffy the Vampire Slayer*. Editado por David Lavery y Rhonda Wilcox. Boulder: Rowman and Littlefield, 2002, pp. 251-256.

- LAVERY, D.: "LOST and Long-Term Television Narrative", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 313-322.
- LAVERY, D.: "How Cult Television Became Mainstream", en *The Essential Cult Television Reader. Essential Readers in Media and Culture*, editado por David Lavery. Lexington: University Press of Kentucky, 2010, pp. 1-6.
- LAVERY, D.: "Impossible Girl: Amy Sherman-Palladino and Television Creativity", en *Screwball Television: Critical Perspectives on Gilmore Girls*, editado por Scott Diffrient y David Lavery. Syracuse: Syracuse University Press, 2010, pp. 3-18.
- LAVERY, D.; HAGUE, A.; CARTWRIGHT, M. (eds.): *Deny All Knowledge. Reading the X-Files*. New York: Syracuse University Press, 1996.
- LAVERY, D.; PORTER, L.; ROBSON, H.: *Finding Battlestar Galactica, an Unauthorized Guide*. Illinois: Sourcebooks Inc., 2008.
- LEVINSON, P.: "TV Naked Bodies, Three Showings a Week, No Commercials: The Sopranos as a Nuts-and-Bolts Triumph of Non-Network TV", en *This Thing of Ours: Investigating the Sopranos*, editado por David Lavery. New York: Columbia University Press, 2002, pp. 26-31.
- LEVY, P.: *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge: Persus Books, 1997.
- LEWIS, L. A. (ed.): *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, 1992.
- LONGWORTH, J.: *TV Creators. Conversations with America's Top Producers of Television Drama*. Vol. 2. New York: Syracuse University Press, 2002.
- MACCABE, C.: "Defining Popular Culture", en *High Theory / Low Culture*, editado por Colin MacCabe. Manchester: Manchester University Press, 1986, pp. 1-10.
- MARC, D; THOMPSON, R. J.: *Prime Time, Prime Movers*. Boston: Little, Brown and Company, 1992.
- McCABE, J; AKASS, K.: "Introduction: Why Do People Have To Die? To Make Contemporary Television Drama Important, I Guess", en *Reading Six Feet Under. TV to Die For*, editado por Kim Akass y Janet McCabe. London: I. B. Tauris & Co Ltd, 2005, pp. 1-17.
- McCABE, J; AKASS, K.: *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London: I. B. Tauris & Co., 2007.
- McCABE, J; AKASS, K.: "Sex, Swearing and Respectability: Courting Controversy, HBO's Original Programming and Producing Quality TV", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 62-76.

- McGRATH, C.: "The Triumph of the Prime Time Novel", en *Television. The Critical View*, editado por Horace Newcomb. New York: Oxford University Press, 2000 (6ª edición), pp. 242- 252.
- McKEE, A.: "How to Tell the Difference Between Production and Consumption: A Case Study in Doctor Who Fandom", en *Cult Television*, editado por Sara Gwenllian-Jones y Roberta E. Pearson. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004, pp. 167-183.
- McKEE, A.: "Media Effects. Marshall McLuhan, Television Culture and 'The X-Files'", en *Television. The Critical View*, editado por Horace Newcomb. New York: Oxford University Press, 2000 (6ª edición), pp. 253-265.
- MESSENGER-DAVIES, M.: "Quality and Creativity in TV: The Work of Television Storytellers", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 171-184.
- MILLER, T. (ed.): *A Companion to Cultural Studies*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd., 2001.
- MILLER, T. (ed.): *Television Studies*. London: British Film Institute, 2002.
- MILLER, T.; STAM, R. (eds.): *Film and Theory: An Anthology*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd., 2000.
- MITTELL, J.: *Television Genre: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. New York: Routledge, 2004.
- MITTELL, J.: "All in the Game: The Wire, Serial Storytelling, and Procedural Logic", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 429-438.
- MULGAN, G.: "Television's Holy Grail: Seven Types of Quality", en *The Question of Quality*, editado por Geoff Mulgan. London: British Film Institute, 1990, pp. 4-32.
- MURRAY, J.: *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press, 1997.
- MUIR, J. K.: *An Analytical Guide to Television's Battlestar Galactica*. North Carolina: McFarland & Co, 1999.
- NDALIANIS, A.: *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- NDALIANIS, A.: "Television and the Neo-Baroque", en *The Contemporary Television Series*, editado por Michael Hammond y Lucy Mazdon. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, pp. 83-101.
- NELSON, R.: *TV Drama in Transition. Forms, Values and Cultural Change*. London: Macmillian Press Ltd., 1997.

- NELSON, R.: "Analysing TV Fiction: How to Study Television Drama", en *Tele-Visions. N Introduction to Studying Television*, editado por Glen Creeber. London: The British Film Institute, 2006, pp. 74-92.
- NELSON, R.: *State of Play*. Manchester: Manchester University Press, 2007.
- NELSON, R.: "Quality TV Drama: Estimations and Influences Through Time and Space", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 38-51.
- NEWCOMB, H.: *TV: The Most Popular Art*. New York: Anchor Books, 1974.
- NEWCOMB, H.: *Television. The Critical View*. New York: Oxford University Press, 2000 (6ª edición).
- NEWCOMB, H; ALLEY, R. S.: *The Producers Medium*. New York: Oxford University Press, 1983.
- O'SULLIVAN, S.: "Reconnoitering the Rim: Thoughts on Deadwood and Third Seasons". *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 323-332.
- PAPANIKOLAOU, E.: "Of Duduks and Dylan: Negotiating Music and the Aural Space", en *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica*, editado por Tiffany Potter y C. W. Marshall. New York: Continuum, 2008, pp. 224-236.
- PARKIN, L.: "Truths Universally Acknowledged: How the 'Rules' of Doctor Who Affect the Writing", en *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 13-24.
- PEACOCK, S. (ed.): *Reading 24. TV Against the Clock*. London: I. B. Tauris, 2007.
- PEARSON, R.: "The Writer/Producer in American Televisión", en *The Contemporary Television Series*, editado por Michael Hammond y Lucy Mazdon. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, pp. 11-26.
- PEARSON, R.: "LOST in Transition: From Post-Network to Post-Television", en *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. 239-256.
- PEARSON, R. E.; MESSENGER-DAVIS, M.: "You're Not Going to See that on Television: Star Trek the Next Generation in Film and Television", en *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*, editado por Mark Jancovich y James Lyons. London: British Film Institute, 2003, pp. 103-117.
- POTTER, T; MARSHALL, C.W (eds.): *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica*. New York: Continuum, 2008.
- RAWLE, S.: "Real-imagining Terror in Battlestar Galactica: Negotiating Real and Fantasy in Battlestar Galactica's Political Metaphor", en *Battlestar Galactica. Investigating Flesh*,

Spirit and Steel, editado por Roz Kaveney y Jennifer Stoy. London: I. B. Tauris, 2010, pp. 129-153.

- REEVES, J.: "Rewriting Culture: A Dialogic View of Television Authorship", en *Making Television: Authorship and the Production Process*, editado por Robert J. Thompson y Gary Burns. New York: Praeger, 1990, pp. 147-160.

- REEVES, J; RODGERS, M; EPSTEIN, M.: "Rewriting Popularity. The Cult Files", en *Deny All Knowledge. Reading the X-Files*, editado por David Lavery, Angela Hague y Marla Cartwright. New York: Syracuse University Press, 1996, pp. 22-35.

- RICHARDSON, M; RABB, D.: *The Existential Joss Whedon. Evil and Human Freedom in Buffy the Vampire Slayer, Angel, Firefly and Serenity*. North Carolina: McFarland Inc., 2007.

- ROBERTS, A.: *Science Fiction, the New Critical Idiom*. London/New York: Routledge, 2000.

- RODMAN, R.: *Tuning In, American Narrative Television Music*. New York: Oxford University Press, 2010.

- RODMAN, R.: "Corporetas, Detecterns, and Space Operas: Music and Genre Hybridization in American Television", en *Music in Television: Channels of Listening*, editado por James Deaville. New York/London: Routledge, 2011, pp. 35-56.

- ROLSTON, K.: "My Story Never Ends". *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2009, pp. 119-124.

- SANDEEN, C; COMPESI, R.: "Television Production as Collective Action", en *Making Television: Authorship and the Production Process*, editado por Robert J. Thompson y Gary Burns. New York: Praeger, 1990, pp. 161-174.

- SCOLARI, C.: *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.

- SCONCE, J.: "What If?: Charting Television's New Textual Boundaries", en *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*, editado por Lynn Spigel y Jan Olsson. Durham: Duke University Press, 2004, pp. 93-112.

- SCOTT, S.: "Authorized Resistance: Is Fan Production Frakked?", en *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica*, editado por Tiffany Potter y C. W. Marshall. New York: Continuum, 2008, pp. 210-223.

- SEED, D.: *Science Ficition. A Very Short Introductuion*. New York: Oxford University Press, 2011.

- SMILEY, C.: "Kobol's Last Gleaming, I and II: Battlestar Galactica as Quality Television", en *Finding Battlestar Galactica, an Unauthorized Guide*, editado por David Lavery, Lynnette Porter y Hillary Robson. Illinois: Sourcebooks Inc., 2008, pp. 229-238.

- SPIGEL, L; OLSSON, J. (eds.): *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*. Durham: Duke University Press, 2004.
- STAM, R.: *Film Theory. An Introduction*. London: Blackwell Publishing, 2000.
- STAM, R. BURGOYNE, R.; FLITTERMAN-LEWIS, S.: *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. London: Reutledge, 1992.
- STEIFF, J; TAMPLIN, T. (eds.): *Battlestar Galactica and Philosophy. Mission Accomplished or Mission Frakked Up?*. Chicago: Open Court, 2008.
- STILWELL, R. J.: "Bad Wolf. Leitmotif in Doctor Who (2005)", en *Music in Television: Channels of Listening*, editado por James Deaville. New York/London: Routledge, 2011, pp. 120-141.
- STORM, JO.: *Frak You! The Ultimate Unauthorized Guide to Battlestar Galactica*. Toronto: ECW Press, 2007.
- STOY, J.: "Of Great Zeitgeist and Bad Faith: An Introduction to Battlestar Galactica", en *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit and Steel*, editado por Roz Kaveney y Jennifer Stoy. London: I. B. Tauris, 2010, pp. 1-36.
- SWANSON, D.: *The Story for Viewers of Quality Television. From Grassroots to Prime Time*. New York: Syracuse University Press, 2000.
- THOMPSON, R. J.: *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER'*. New York: Syracuse University Press, 1996.
- THOMPSON, R. J.: Preface to *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, editado por Janet McCabe y Kim Akass. London: I. B. Tauris & Co., 2007, pp. xvii-xvi.
- THORBURN, D.: "The Sopranos", en *The Essential HBO Reader*, editado por Gary Edgerton y Jeff Jones. Lexington: University of Kentucky Press, 2007, pp. 61-70.
- TULLOCH, J.: "But He's a Time Lord! He's a Time Lord!: Reading Formations, Followers and Fans", en *Watching Science Fiction Audiences*, editado por Henry Jenkins y John Tulloch. New York: Routledge, 1995, pp. 140-143.
- TULLOCH, J.: "It's meant to be fantasy: teenage audiences and genre", en *Watching Science Fiction Audiences*, editado por Henry Jenkins y John Tulloch. New York: Routledge, 1995, pp. 90-101.
- TULLOCH, J.: "Positioning the SF audience. 'Star Trek', 'Doctor Who' and the texts of science fiction", en *Watching Science Fiction Audiences*, editado por Henry Jenkins y John Tulloch. New York: Routledge, 1995, pp. 25-44.
- TULLOCH, J.: "The changing audiences of science fiction", en *Watching Science Fiction Audiences*, editado por Henry Jenkins y John Tulloch. New York: Routledge, 1995, pp. 50-63.

- TULLOCH, J.: "We're only a speck on the ocean: the fans as powerless elite", en *Watching Science Fiction Audiences*, editado por Henry Jenkins y John Tulloch. New York: Routledge, 1995, pp. 144-171.

- WILLIAMS, R.: *Television. Technology and Cultural Form*. London: Routledge, 1975.

PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS

- ASKWITH, I.: *Television 2.0.: Reconzeptualizing TV as an Engagement Medium*, 2007. Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts. Disponible en <<http://cms.mit.edu/research/theses/IvanAskwith2007.pdf>>. [Consulta: 20-8-2010]

- BELLAFANTE, G.: "Out of This World", en *Time*, 3 de abril de 1995. Disponible en <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,982776,00.html>>. [Consulta: 4-1-2010]

- BENEDICT, D.: "Starbuck: LOST in Castration", en *Dirk Benedict Central*, 7 de febrero de 2006. Disponible en <<http://www.dirkbenedictcentral.com/home/articles-readarticle.php?nid=5>>. [Consulta: 22-12-2009]

- BRENNAN, M.: "Season 3 OST Review", en *SoundtrackNet*, 25 de octubre de 2007. Disponible en <<http://www.soundtrack.net/albums/database/?id=4655&page=review>>. [Consulta: 30-12-2009]

- BRENNAN, M.: "Battlestar Galactica OST Season 4 Review", en *SoundtrackNet*, 29 de julio de 2009. Disponible en <<http://www.soundtrack.net/albums/database/?id=5719&page=review>>. [Consulta: 4-1-2010]

- BURLINGAME, J.: "Battlestar Galactica Music Takes Off. Composer Makes His Mark With Sci-Fi Series", en *Variety*, fecha 30 de mayo de 2008. Disponible en <<http://www.variety.com/article/VR1117986684.html?categoryid=1043&cs=1>>. [Consulta: 22-12-2009]

- CASCAJOSA, C.: "Por un Drama de Calidad en Televisión: La Segunda Edad Dorada de la Televisión Norteamericana", en *Comunicar*, núm. 25, 2005. Disponible en <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927714>>. [Consulta: 20-12-2010]

- CASCAJOSA, C.: "El Remake Cinematográfico y la Comunicación Intercultural", en *Razón y Palabra*, abril-mayo de 2005. Disponible en <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n44/ccascajosa.html>>. [Consulta: 25-2-2010]

- CASCAJOSA, C.: "El Espejo Deformado: Una Propuesta de Análisis del Reciclaje en la Ficción Audiovisual Norteamericana", en *Revista Latina de Comunicación Social*, enero-diciembre de 2006. Disponible en <<http://www.revistalatinacs.org/200605cascajosa.pdf>>. [Consulta: 25-2-2010]

- CASCAJOSA, C.: "La Nueva Edad Dorada de la Televisión Norteamericana", en *Secuencias: Revista de Historia del Cine*, núm. 29 (2009), pp. 7-31. Disponible en <http://digitool-uam.greendata.es/exlibris/dtl/d3_1/apache_media/L2V4bGlicmlzL2R0bC9kM18xL2FwYWNoZV9tZWRpYS8zNTU5Mg==.pdf>. [Consulta: 20-2-2011]

- CARLSON, M.: "Webisodes Cure Mid-Season Blues for 'Heroes', 'Battlestar Galactica' and 'Office' Fans", en *BuddyTV*, 29 de diciembre de 2008. Disponible en <http://www.buddytv.com/articles/heroes/webisodes-cure-midseason-blues-25422.aspx>. [Consulta: 13-3-2010]
- DENA, C.: "Capturing Polymorphic Creations: Towards Ontological Heterogeneity and Transmodiology", en *Proceedings of the 4th Australasian Conference on Interactive entertainment (Melbourne)*, diciembre de 2007. Disponible en <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1367964&jmp=cit&coll=ACM&dl=ACM&CFID=27655947&CFTOKEN=58909698#CIT>. [Consulta: 13-4-2010]
- DENA, C.: "Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary Observations for Future Design", en *European Information Systems Technologies Event (Netherlands)*, 15 de noviembre de 2004. Disponible en http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf. [Consulta: 13-4-2010]
- DENA, C.: "Patterns in Cross-Media Interaction Design: It's Much More Than a URL...(part 1)", en *First International Conference on Cross-Media Entertainment (Sweden)*, 10 de marzo de 2007. Disponible en http://www.christydena.com/wp-content/uploads/2007/11/dena_morethan_part1.pdf. [Consulta: 13-4-2010]
- DENA, C.: "Towards a Poetics of Multi-Channel Storytelling". Presentado en *Critical Animals Postgraduate Conference, This Is Not Art Festival (Newcastle)*, 1 de octubre de 2004. Disponible en http://www.christydena.com/wp-content/uploads/2007/11/dena_multichannelpoetics.pdf. [Consulta: 13-4-2010]
- EDWARDS, G.: "Intergalactic Terror. 'Battlestar Galactica' tackles terrorism like no other show", en *Rolling Stone*, 27 de enero de 2006. Disponible en http://www.rollingstone.com/news/story/9183391/intergalactic_terror. [Consulta: 4-1-2010]
- FRANKLIN, N.: "Across the Universe: A Battlestar Is Reborn", en *The New Yorker*, 23 de junio del 2006. Disponible en http://www.newyorker.com/archive/2006/01/23/060123crte_television. [Consulta: 19-11-2012]
- GRAY, M.: "From Canon to Fanon and Back Again: The Epic Journey of Supernatural and Its Fans", en *Transformative Works and Cultures*, núm. 4, 2010. Disponible en <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/viewArticle/146/149>. [Consulta: 20-12-2010]
- HALE, M.: "NBC Bridges Series Gaps with Online Minidramas", en *NY Times*, 28 de diciembre de 2008. Disponible en <http://www.nytimes.com/2008/12/29/arts/television/29webi.html>. [Consulta: 13-3-2010]
- HALFYARD, J. K.: "Love, Death Curses and Reverses (in F minor): Music, Gender, and Identity in 'Buffy the Vampire Slayer' and 'Angel'", en *Slayage, The Online International Journal of Buffy Studies*. 1.4 [4], diciembre 2002. Disponible en <http://slayageonline.com/essays/slayage4/halfyard.htm>. [Consulta: 21-4-2012]

- HAVRILESKY, H.: "Darkness Becomes Them", en *Salon*, 6 de octubre de 2006. Disponible en <<http://www.salon.com/ent/tv/review/2006/10/06/battlestar/index.html>>. [Consulta: 4-1-2010]
- HAYES, G.: "Social Cross Media – What Audiences Want", en *Personalize Media*, 13 de noviembre de 2006. Disponible en <<http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/>>. [Consulta: 13-3-2010].
- HILLS, M.: "Negative Fan Stereotypes and Positive Fan Injunctions: Returning to Hegemony Theory in Fan Studies", en *Spectator – Get a Life?: Fan Cultures and Contemporary Television*, editada por Lauri Mullens. Primavera 2005, pp. 35-47. Disponible en <<http://cinema.usc.edu/archivedassets/097/15730.pdf>>. [Consulta: 20-12-2010]
- HODGMAN, J.: "Ron Moore's Deep Space Journey", en *The New York Times Magazine*, 17 de julio de 2005, pp. 34-37. Disponible en <<http://www.nytimes.com/2005/07/17/magazine/17GALACTICA.html>>. [Consulta: 25-2-2010]
- IACOBACCI, N.: "From Crossmedia to Transmedia: thoughts on the future of entertainment", en *LunchoverIP*, 24 de mayo de 2008. Disponible en <<http://www.lunchoverip.com/2008/05/from-crossmedia.html>>. [Consulta: 13-3-2010]
- ITO, M.: "Intertextual Enterprises: Writing Alternative Places and Meanings in the Media Mixed Networks of Yugioh", en *Mimi Ito Weblog*, 27 de febrero de 2003. Disponible en <<http://www.itofisher.com/mito/archives/ito.intertextual.pdf>>. [Consulta: 13-4-2010]
- JARRY, J.: "An Interview with Bear McCreary", en *SoundtrackNet*, 21 de noviembre de 2007. Disponible en <<http://www.soundtrack.net/features/article/?id=247>>. [Consulta: 4-1-2010]
- JENKINS, H.: "The Poachers and the Stormtroopers: Cultural Convergente in the Digital Age", en *Red Rock Eaters News*, 1998. Disponible en <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/pub/stormtroopers.htm>>. [Consulta: 14-2-2011]
- JENKINS, H.: "Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans", en *The New Media Book*, editado por Dan Harries. London: British Film Institute, 2002, Disponible en <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/collective%20intelligence.html>>. [Consulta: 14-2-2011]
- JENKINS, H.: "Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence and Participatory Culture", en *Rethinking Media Change*, editado por David Thorburn y Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press, 2003. Disponible en <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/starwars.html>>. [Consulta: 14-2-2011].
- JENKINS, H.: "Transmedia Storytelling", en *Technology Review*, 15 de enero de 2003. Disponible en <<http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>>. [Consulta: 13-3-2010]
- JENKINS, H.: "Transmedia Storytelling 101", en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 22 de marzo de 2007. Disponible en

<http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. [Consulta: 13-3-2010]

- JENKINS, H.: “Transforming Fan Culture into User-Generated Content: The Case of FanLib”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 22 de mayo de 2007. Disponible en <http://www.henryjenkins.org/2007/05/transforming_fan_culture_into.html>. [Consulta: 20-12-2010]

- JENKINS, H.: “We Had So Many Stories to Tell: The Heroes Comics as Transmedia Storytelling”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 3 de diciembre de 2007. Disponible en <http://henryjenkins.org/2007/12/we_had_so_many_stories_to_tell.html>. [Consulta: 13-3-2010]

- JENKINS, H.: “The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 10 de diciembre de 2009. Disponible en <http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html>. [Consulta: 13-3-2010]

- JENKINS, H.: “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 12 de diciembre de 2009. Disponible en <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. [Consulta: 13-3-2010]

- JENKINS, H.: “The Hollywood Geek Elite Debates the Future of Televisión”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 2 de junio de 2010. Disponible en <http://henryjenkins.org/2010/06/the_hollywood_geek_elite_debat.html>. [Consulta: 5-6-2010]

- JENKINS, H.: “When Bad Things Happen to Good Series, or How Should a Cult Series End?”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 8 de junio de 2011. Disponible en <http://henryjenkins.org/2011/06/when_bad_things_happen_to_good.html>. [Consulta: 8-6-2011]

- JENKINS, H.: “How Should Cult Series End? A Response”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 10 de junio de 2011. Disponible en <http://henryjenkins.org/2011/06/how_should_cult_series_end_a_r.html>. [Consulta: 10-6-2011]

- JENKINS, H.: “Going Beyond the Ending: A Wrap Up”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 11 de junio de 2011. Disponible en <http://henryjenkins.org/2011/06/going_beyond_the_ending_a_wrap.html>. [Consulta: 11-6-2011]

- JENKINS, H.: “Transmedia 202: Further Reflections”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 1 de agosto de 2011. Disponible en

<http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. [Consulta: 27-4-2012]

- KACKMAN, M.: “Quality Television, Melodrama, and Cultural Complexity”, en *FlowTV*, 5 de marzo de 2010. Disponible en <<http://flowtv.org/2010/03/flow-favorites-quality-television-melodrama-and-cultural-complexity-michael-kackman-university-of-texas-austin/>>. [Consulta: 27-12-2012]

- LARSON, R.: “The Score: Bear McCreary – From ‘Battlestar Galactica’ to ‘Terminator’”, en *Cinefantastique*, 9 de marzo de 2008. Disponible en <<http://cinefantastiqueonline.com/2008/03/the-score-bear-mccreary-composing-for-Cylon-and-terminators/>>. [Consulta: 2-8-2010]

- LAVERY, D.: “A Religion in Narrative: Joss Whedon and Television Creativity”, en *Slayage, the International Journal of the Whedon Studies Association*, núm. 2.3. Diciembre 2002. Disponible en <<http://slayageonline.com/PDF/lavery2.pdf>>. [Consulta: 4-4-2011]

- LAVERY, D.: “I Only Had a Week: TV Creativity and Quality Television”, en *Contemporary American Quality Television: An International Conference*. Trinity College, Dublin. Marzo 2004. Disponible en <http://davidlavery.net/Collected_Works/Essays/I_Only_Had_a_Week.pdf>. [Consulta: 10-5-2011]

- LAVERY, D.: “The Imagination Will Be Televised: Showrunning and the Re-animation of Authorship in 21 st Century American Television”. Disponible en <http://davidlavery.net/Collected_Works/Essays/The_Imagination_Will_Be_Televised.pdf>. [Consulta: 25-2-2010]

- LAVERY, D.: “The Status Is Not Quo: Television’s Horrible Future”, en *Cultural Studies in Television Online*, 22 de noviembre de 2012. Disponible en <<http://cstonline.tv/status-not-quo>>. [Consulta: 2-8-2013]

- LAVERY, D.: “The Top Ten Series On American Television”, en *Cultural Studies in Television Online*, 14 de diciembre de 2012. Disponible en <<http://cstonline.tv/telegenic-13>>. [Consulta: 2-8-2013]

- LONG, G. A.: “Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company”, en *Comparative Media Studies (MIT)*, junio de 2007. Disponible en <<http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>>. [Consulta: 13-4-2010]

- LONG, G. A.: “How to Ride a Lion: A Call for a Higher Transmedia Criticism”, en *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 24 de marzo de 2012. Disponible en <http://henryjenkins.org/2012/03/how_to_ride_a_lion_a_call_for.html>. [Consulta: 27-4-2012]

- LÜTTICKEN, S.: “El planeta de los remakes”, en *New Left Review*, enero-febrero de 2004, pp. 97-112. Disponible en <www.newleftreview.es/?getpdf=NLR25904&pdflang=es>. [Consulta: 25-2-2010]

- MARTIN, D.: "The Final Frontier", en *Guardian*, 13 de enero de 2007. Disponible en <<http://www.guardian.co.uk/media/2007/jan/13/tvandradio.broadcasting>>. [Consulta: 4-1-2010]
- McCREARY, B.: "BSG: Crossroads, Part II", en *Bear's Battlestar Galactica Blog*, 25 de marzo de 2007. Disponible en <<http://www.bearmccreary.com/blog/?p=164>>. [Consulta: 15-1-2010]
- McCREARY, B.: "BSG: Someone to Watch Over Me, Pt 1", en *Bear's Battlestar Galactica Blog*, 27 de febrero de 2009. Disponible en <<http://www.bearmccreary.com/blog/?p=1597>>. [Consulta: 15-1-2010]
- McCREARY, B.: "BSG: Daybreak, Parts I & II", en *Bear's Battlestar Galactica Blog*, 21 de marzo de 2009. Disponible en <<http://www.bearmccreary.com/blog/?p=1760>>. [Consulta: 15-1-2010]
- McDEAWITT, K.: "Female Presidents, Femme Fatales, and Fighter Pilots: How Battlestar Galactica Complicates the Gender Binary" Disponible en <http://www.duke.edu/~kmw34/files/McDeavitt_DeliberationsEssay.pdf>. [Consulta: 25-2-2010]
- MILLER, L.: "Where no TV show Has Gone Before", en *Salon*, 9 de julio de 2005. Disponible en <http://dir.salon.com/ent/feature/2005/07/09/battlestar_galactica/index.html>. [Consulta: 15-1-2010]
- MILLER, L.: "Space Balls", en *Salon*, 10 de noviembre de 2006. Disponible en <<http://www.salon.com/ent/tv/review/2006/11/10/battlestar/index.html>>. [Consulta: 15-1-2010]
- MILLER, L.: "The Man Behind Battlestar Galactica", en *Salon*, 24 de marzo de 2007. Disponible en <<http://www.salon.com/ent/feature/2007/03/24/battlestar/>>. [Consulta: 15-1-2010]
- MILLER, T.: "TV Is Dead", en *Cultural Studies in Television Online*, 19 de noviembre de 2011. Disponible en <<http://cstonline.tv/tv-is-dead>>. [Consulta: 2-8-2013]
- MINOW, N. *Television and the Public Interest*. 6 mayo de 1961. Disponible en <<http://www.americanrhetoric.com/speeches/newtonminow.htm>>. [Consulta: 15-4-2012]
- MITTELL, J.: "A Cultural Approach to Television Genre Theory", en *Cinema Journal* 40, núm. 3, primavera 2001, pp. 3-24. Disponible en <https://seguecommunity.middlebury.edu/repository/viewfile/polyphony-repository___repository_id/edu.middlebury.segue.sites_repository/polyphony-repository___asset_id/4230166/polyphony-repository___record_id/4230167/polyphony-repository___file_name/genretheory.pdf>. [Consulta: 20-12-2010]
- MITTELL, J.: "Narrative Complexity in Contemporary American Television", en *The Velvet Light Trap*, nº 58, 2006. Disponible en <http://muse.jhu.edu/journals/the_velvet_light_trap/v058/58.1mittell.pdf>. [Consulta: 14-8-2010]

- MITTELL, J.: “LOST is a great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)”, en *Just TV*, 23 de octubre de 2007. Disponible en <<http://justtv.wordpress.com/2007/10/23/LOST-in-a-great-story/>>. [Consulta: 20-12-2010]
- MITTELL, J.: “Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory”, en *JustTV*, 3 de julio de 2009. Disponible en <<http://justtv.wordpress.com/2009/07/03/previously-on-prime-time-serials-and-the-mechanics-of-memory/>>. [Consulta: 14-8-2010]
- MITTELL, J.: “Sites of Participation: Wiki Fandom and the Case of Lospedia”, en *Transformative Works and Cultures*, nº 3, 2009. Disponible en <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/118/117>>. [Consulta: 14-8-2010]
- MITTELL, J.: “Wikis and The Participatory Fandom”, en *Just TV*, 18 de septiembre de 2010. Disponible en <<http://justtv.wordpress.com/2010/09/18/wikis-and-participatory-fandom/>>. [Consulta: 20-12-2010]
- MITTELL, J.: “Serial Orientations”, en *Just TV*, 14 de noviembre de 2011. Disponible en <<http://justtv.wordpress.com/2011/11/14/serial-orientations/>>. [Consulta: 2-8-2013]
- MITTELL, J, GRAY, J.: “Speculation on Spoiler: LOST Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality”, en *Particip@tions*, vol. 4, nº 1, mayo 2007. Disponible en <http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_graymittell.htm>. [Consulta: 14-8-2010]
- MOORE, R. D.: *Battlestar Galactica: Naturalistic Science Fiction or Taking the Opera out of Space Opera*. Disponible en <http://en.Battlestarwiki.org/wiki/Naturalistic_science_fiction>. [Consulta: 22-12-2009]
- MOORE, R. D. Citado en MUIR, J. K.: “From Popcorn to Bigger Meal”, en *John Kenneth Muir's Reflections on Cult Movies and Classic TV*, 31 de julio de 2006. Disponible en <<http://reflectionsonfilmmandtelevision.blogspot.com.es/2006/07/verbatim.html>>. [Cosulta: 28 diciembre 2012]
- MUIR, J. K.: “Remake Insanity: Why a New Battlestar Galactica Shouldn’t Be the Same Old Hollywood Game”. 2001. Disponible en <http://www.battlestargalactica.com/classicdocs/pop_art0015.htm>. [Consulta: 25-2-2010]
- NBCNEWS.: “Galactica Proves the Ratings System Is Dead”, en *NBCnews*, 26 de agosto de 2008. Disponible en <<http://www.nbcnews.com/id/26396271/site/todayshow/ns/today-entertainment/t/galactica-proves-ratings-system-dead/#.UffLnG3-6WZ>>. [Consulta: 2-8-2013]
- OWEN, R.: “Jettison Expectations: Battlestar Galactica Is Serious Drama, Not Kiddie Sci-Fi”, en *Pittsburgh Post-Gazette*, 10 de Julio de 2005. Disponible en <<http://www.post-gazette.com/pg/05191/534550-237.stm>>. [Consulta: 25-2-2010]

- PONIEWOZIK, J.: “Best of 2005: Televisión”, en *Time*, 16 de diciembre de 2005. Disponible en < <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1141640,00.html> >. [Consulta: 30-12-2009]
- PONIEWOZIK, J.: “The 100 Best TV Shows of All-TIME”, en *Time*, 16 de diciembre de 2005. Disponible en <<http://www.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1651341,00.html>>. [Consulta: 30-12-2009]
- PONIEWOZIK, J.: “Is There Too Much Great TV or Too Little?”, en *Time*, 13 de noviembre de 2013. Disponible en <<http://entertainment.time.com/2013/11/13/is-there-too-much-great-tv-or-too-little/>>. [Consulta: 2-12-2013]
- RUSTON, S.: “Televisual Narratives in the Palm of Your Hand. Understanding Mobisodes”, en *Spectator -- Producing Television*, editada por Jennifer Clark. Primavera 2008, pp. 65-73. Disponible en <<http://cinema.usc.edu/archivedassets/096/15643.pdf>>. [Consulta: 20-12-2010]
- RYAN, M.: “Gillian Anderson, ‘The Fall’ and The Rise of Subversive Genre Fare”, en *The Huffington Post*, 13 de junio de 2013. Disponible en <http://www.huffingtonpost.com/maureen-ryan/gillian-anderson-the-fall_b_3437487.html>. [Consulta: 2-12-2013]
- SCHWEIGER, D.: “CD Review: Battlestar Galactica: Season 4”, en *Film Music Magazine*, 10 de agosto de 2009. Disponible en < <http://www.filmmusicmag.com/?p=3608> >. [Consulta: 4-1-2010]
- SCONCE, J.: “Science Fiction Programs”, en *The Encyclopedia of Television*. Disponible en <<http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=scienceficti> >. [Consulta: 4-1-2010]
- SCOTT, S.: “Repackaging Fan Culture: The Regifting Economy on Ancillary Content Models”, en *Transformative Works and Cultures*, núm. 3, 2009. Disponible en <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/viewArticle/150/122>>. [Consulta: 20-12-2010]
- SEPINWALL, A.: “Sepinwall on TV: Michael Giacchino and Bear McCreary, Score Keepers”, en *The Star-Ledger*, 22 de junio de 2008. Disponible en <http://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2008/06/sepinwall_on_tv_michael_giacch.html>. [Consulta: 22-12-2009]
- SEPINWALL, A.: “How Much Good TV Is Too Much?”, en *HitFix*, 11 de abril de 2013. Disponible en <<http://www.hitfix.com/whats-alan-watching/how-much-good-tv-is-too-much>>. [Consulta: 2-12-2013]
- SIMAK, S.: *Tom DeSanto Remembers His BSG Project*. Diciembre 2003. Disponible en <http://battlestargalactica.me/outside_docs/bg_outdoc0034.htm >. [Consulta: 22-12-2009]
- SMITH, M. L.: *Starbuck is a girl? A Fan's Observation on Fandom*. 14 de febrero de 2005. Disponible en < http://www.battlestargalactica.com/outside_docs/bg_outdoc0020.htm >. [Consulta: 22-12-2009].

- STELTER, B.: "For Web TV, a Handful of Hits but No Formula for Success", en *NY Times*, 31 de agosto de 2008. Disponible en http://www.nytimes.com/2008/09/01/business/media/01webisodes.html?_r=1&em=&pagewanted=all. [Consulta: 13-3-2010]
- STEPHAN, M.: "Battlestar Galactica: Not You Father's Sci-Fi", en *16:9*, junio de 2012. Disponible en http://www.16-9.dk/2012-06/side11_inenglish.htm. [Consulta: 19-11-2012]
- SUDERMAN, P.: "Starborn Society", en *National Review*, 20 de enero de 2006. Disponible en <http://article.nationalreview.com/277731/starborn-society/peter-suderman> >. [Consulta: 22-12-2009]
- TAMA.: "Battlestar Galactica Webisodes and The Tyranny of Digital Distance", en *BlogCritics*, 12 de septiembre de 2006. Disponible en <http://blogcritics.org/scitech/article/battlestar-galactica-webisodes-and-the-tyranny/> >. [Consulta: 15-1-2010]
- THORBURN, D; JENKINS, H.: "Introduction Essay", en *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, editado por David Thorburn y Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press, 2003. Disponible en <http://mitpress.mit.edu/books/chapters/0262201461intro1.pdf>. [Consulta: 15-2-2011]
- TOTON, S.: "Cataloging Knowledge: Gender, Generative Fandom, and the Battlestar Wiki", en *Flowtv*, 17 de enero de 2008. Disponible en <http://flowtv.org/2008/01/cataloging-knowledge-gender-generative-fandom-and-the-battlestar-wiki/>. [Consulta: 25-2-2010]
- VEREVIS, C.: "Remaking Films", en *Film Studies*, 10 de junio de 2004. Pág. 87-103. Disponible en <http://www.manchesteruniversitypress.co.uk/uploads/docs/040087.pdf> >. [Consulta: 25-2-2010]
- VINE, R.: "Better than 'The Wire'?", en *The Guardian*, 19 de marzo de 2009. Disponible en <http://www.guardian.co.uk/culture/2009/mar/19/battlestar-galactica-review>. [Consulta: 22-12-2009]
- WERTS, D.: *FanFiction Booms as Modern Folklore*, en *Newsday*, 1 de mayo de 2005. Disponible en <http://www.colonialfleets.com/forums/archive/index.php/t-10315.html> >. [Consulta: 25-2-2010]
- WILCOX, R.: "Breaking the Ninth Wall with Dr. Horrible's Sing-Along Blog: Internet Creation", en *Cultural Studies in Television Online*, 22 de noviembre de 2012. Disponible en <http://cstonline.tv/breaking-ninth-wall>. [Consulta: 2-8-2013]
- WILLIAMS, B.: "North to the Future: Northern Exposure and Quality Television", en *Spectator*, editado por Stephen Tropiano. Verano 1993, pp. 29-39. Disponible en <http://cinema.usc.edu/archivedassets/098/15830.pdf>. [Consulta: 20-12-2010]
- WILLITS, T. R.: "To Reboot Or Not To Reboot: What is the Solution?", en *Bewildering Stories*. 2009. Disponible en <http://www.bewilderingstories.com/issue344/reboot1.html>. [Consulta: 15-1-2010]

- WOLCOTT, J.: "Little Big Screen", en *Vanity Fair*, octubre 2008. Disponible en <<http://www.vanityfair.com/culture/features/2008/10/wolcott200810>>. [Consulta: 5-4-2011]

RECURSOS AUDIOVISUALES

- LARSON, G. A.: *Battlestar Galactica*, 1978. [DVD]
- LARSON, G. A.: *Battlestar Galactica: 1980, 1980*. [DVD]
- MOORE, R. D.: Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 1. Disponible en <<http://www.syfy.com/battlestar/downloads/podcast.php?seas=1>>. [Consulta: 30-12-2009]
- MOORE, R. D.: Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 2. Disponible en <<http://www.syfy.com/battlestar/downloads/podcast.php?seas=2>>. [Consulta: 30-12-2009]
- MOORE, R. D.: Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 3. Disponible en <<http://www.syfy.com/battlestar/downloads/podcast.php?seas=3>>. [Consulta: 30-12-2009]
- MOORE, R. D.: Podcast Commentaries on Battlestar Galactica Season 4. Disponible en <<http://www.syfy.com/battlestar/downloads/podcast.php?seas=4>>. [Consulta: 30-12-2009]
- MOORE, R. D.; EICK, D.: *Battlestar Galactica Miniseries*, 2004. [DVD]
- MOORE, R. D.; EICK, D.: *Battlestar Galactica First Season*, 2005. [DVD]
- MOORE, R. D.; EICK, D.: *Battlestar Galactica Second Season*, 2006. [DVD]
- MOORE, R. D.; EICK, D.: *Battlestar Galactica Third Season*, 2008. [DVD]
- MOORE, R. D.; EICK, D.: *Battlestar Galactica Fourth Season*, 2009. [DVD]
- MOORE, R. D.; AUBUCHON, R.: *Caprica*, 2009 [DVD]

ANEXOS

ANEXO A: FICCIONES DE LA TERCERA EDAD DORADA DE LA TELEVISIÓN

TÍTULO	CREADOR	CADENA	EMISIÓN
24	Joel Sorrow y Robert Cochran	FOX	2001-2010
4400, The	René Echevarria y Scott Peters	USA Network	2004-2007
666 Park Avenue	David Wilcox y Robert Duncan McNeill	ABC	2012-2013
Agency, The	Michael Frost Beckner	CBS	2001-2003
Agents of Shield	Joss Whedon	ABC	2013-
Alcatraz	Elizabeth Sarnoff, Steven Lilien y Bryan Wynbrandt (J.J. Abrams)	FOX	2012
Alias	J. J. Abrams	ABC	2001-2006
Almost Human	J.H. Wyman	FOX	2013-2014
Alphas	Zak Penn	SyFy	2011-2012
American Dreams	Jonathan Prince	NBC	2002-2005
American Horror Story	Ryan Murphy y Brad Falchuk	FX	2011-
Americans, The	Joe Weisberg	FX	2013-
Angel	Joss Whedon	WB	1999-2004
Army Wives	Katherine Fugate	Lifetime	2007-
Arrow	Greg Berlanti, Marc Guggenheim y Andrew Kreisberg	CW	2012-
Awake	Kyle Killen	NBC	2012
Banhsee	David Schickler	Cinemax	2013-
Bates Motel	Anthony Cipriano	A&E	2013-
Battlestar Galactica	Ron D. Moore y David Eick	SyFy	2003-2009
Beast, The	Vincent Angell	A&E	2009
Beauty and the Beast	Ron Koslow	CW	2012
Being Human	Toby Whithouse, Jeremy Carver y Anna Fricke	SyFy	2011-
Big Love	Mark V. Olsen y Will Scheffer	HBO	2006-2011
Big shoots	Jon Harmon Feldmans	ABC	2007-2008
Bionic Woman	David Eick	SyFy	2007
Black Donnellys, The	Paul Haggis	NBC	2007
Blacklist, The	Jon Bokenkamp	NBC	2013-
Blue Bloods	Robin Green y Mitchell Burgess	CBS	2010-
Boardwalk Empire	Terence Winter	HBO	2010-2014
Body of proof	Christopher Murphey	ABC	2011-2013
Bones	Hart Hanson	FOX	2005-
Borgias, The	Neil Jordan	Showtime	2011-2014
Boss	Farhad Safinia	Starz	2011-2012
Boston Legal	David E. Kelley	ABC	2004-2008
Boston Public	David E. Kelley	FOX	2000-2004
Breaking Bad	Vince Gilligan	AMC	2008-
Breakout kings	Nick Santora	A&E	2011-
Bridge, The	Gerardo Naranjo y Sergio Mimica-Gezzan	FX	2013-
Brotherhood	Blake Masters	Showtime	2006-2008
Brothers & Sisters	Jon Robin Baitz	ABC	2006-2011
Bunheads	Amy Sherman	ABC	2012-2013
Burn Notice	Matt Nix	FOX	2007-
CSI	Anthony E. Zuiker (Jerry Bruckheimer)	CBS	2000-
CSI: Miami	Anthony E. Zuiker, Carol Mendelsohn y Ann Donahue (Jerry Bruckheimer)	CBS	2002-2012
CSI: New York	Anthony E. Zuiker, Carol Mendelsohn y Ann Donahue (Jerry Bruckheimer)	CBS	2004-2013
Camelot	Chris Chibnall y Michael Hirst	Starz	2011
Cape, The	Tom Wheeler	NBC	2011
Caprica	Remi Aubuchon y Ron D. Moore	SyFy	2010
Carnivàle	Daniel Knauf	HBO	2003-2005
Carrie Diaries, The	Miguel Arteta	CW	2013
Castle	Andrew W. Marlowe	ABC	2009-
Chicago Code, The	Shawn Ryan	FOX	2011

Chicago Fire	Michael Brandt	NBC	2012-
Chuck	Josh Schwartz y Chris Fedak	NBC	2007-2012
Cleaner, The	Leon Ichaso, Richard Dobbs y Steve Boyum	CBS	2008-2009
Client list, The	Suzanne Martin	Lifetime	2012-2013
Close to home	Jim Leonard	CBS	2005-2007
Closer, The	James Duff, Michael M. Robin y Greer Shephard	TNT	2005-2012
Cold Case	Meredith Stiehm (Jerry Bruckheimer)	CBS	2003-2010
Commander in Chief	Rod Lurie	ABC	2005-2006
Covert Affairs	Tim Matheson	USA Network	2010-
Crash	Glen Mazzara	Starz	2008-2009
Criminal Minds	Jeff Davis	CBS	2005-
Crossing Jordan	Tim Kring	NBC	2001-2007
Cult	Rockne S. O'Bannon	CW	2013
Cupid	Rob Thomas	ABC	2009
Da Vinci's demons	David S. Goyer	Starz	2013-
Dallas	Cynthia Cidre (David Jacobs)	TNT	2012-
Damages	Todd A. Kessler, Glenn Kessler y Daniel Zelman	FX/Audience Network	2007-2012
Dark Angel	James Cameron y Charles H. Eglee	FOX	2000-2002
Dark Blue	Danny Cannon	TNT	2009-2010
Day Break	Paul Zbyszewski	ABC	2006-2007
Dead Like Me	Brian Fuller	Showtime	2003-2004
Dead like me	Bryan Fuller	Showtime	2003-2004
Dead Zone, The	Michael y Shawn Piller	USA Network	2002-2007
Deadwood	David Milch	HBO	2004-2006
Defenders, The	Davis Guggenheim y Jeff T. Thomas	CBS	2010-2011
Defiance	Scott Stewart y Michael Nankin	SyFy	2013-
Defying gravity	James D. Parriott	FOX	2009
Desperate Housewives	Marc Cherry	ABC	2004-2012
Detroit 187	Jeffrey Nachmanoff y Dean White	ABC	2010-2011
Devious Maids	Marc Cherry	ABC	2013-
Dexter	James Manos, Jr.	Showtime	2006-2013
Dirt	Matthew Carnahan	FX	2007-2008
Dirty Sexy Money	Craig Wright	ABC	2007-2009
Division, The	Deborah Joy LeVine	Lifetime	2001-2004
Dollhouse	Joss Whedon	FOX	2009-2010
Dracula	Cole Haddon	NBC	2013
Dresden files, The	David Carson y Michael Grossman	SyFy	2007-2008
Drop dead diva	Josh Berman	Lifetime	2009-
Eastwick	David Nutter	ABC	2009-2010
Elementary	Robert Doherty	CBS	2012-
Eleventh hour	Stephen Gallagher	CBS	2008-2009
Eli Stone	Greg Berlanti y Marc Guggenhei	ABC	2008-2009
Emily Owens, M. D.	Jennie Snyder	CW	2012-2013
E-Ring	Ken Robinson y David McKenna	NBC	2005-2006
Eureka	Andrew Cosby y Jaime Paglia	SyFy	2006-2012
Event, The	Nick Wauters	NBC	2010-2011
Everwood	Greg Berlanti	WB	2002-2006
Falling Skies	Robert Rodat (Steven Spielberg)	TNT	2011-
Farscape	Brian Henson y Rockne S. O'Bannon	SyFy	1999-2003
FashForward	Brannon Braga y David S. Goyer	ABC	2009-2011
Finder, The	Hart Hanson	FOX	2012
Firefly	Joss Whedon	FOX	2002
Flash Gordon	Alex Raymond	SyFy	2007-2008
Following, The	Kevin Williamson	FOX	2013-
Fosters, The	Brad Bredeweg	ABC	2013-
Franklin & Bash	Kevin Falls y Bill Chais	TNT	2011-
Friday Night Lights	Peter Berg (Jason Katims)	NBC/The 101 Network	2006-2011
Fringe	J. J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci	FOX	2008-2013
Game of Thrones	David Benioff y D. B. Weiss (George R. R. Martin)	HBO	2011-
Gates, The	Richard Hatem	ABC	2010
Ghost Whisperer	John Gray, Ian Sander y Eric Laneuville	CBS	2005-2010

Gilmore Girls	Amy Sherman-Palladino	WB/CW	2000-2007
Glades, The	Clifton Campbell	A&E	2010-
Glee	Ryan Murphy, Brad Falchuk y Ian Brennan	FOX	2009-
Good Guys, The	Jeremiah Chechik, John T. Kretchmer y Tim Matheson	FOX	2010
Good Wife, The	Robert y Michelle King	CBS	2009-
Gossip Girl	Josh Schwartz y Stephanie Savage	CW	2007-2012
Graceland	Jeff Eastin	FOX	2013
Greek	Patrick Sean Smith	ABC	2007-2011
Grey's Anatomy	Shonda Rhimes	ABC	2005-
Grimm	Stephen Carpenter, David Greenwalt y Jim Kouf	NBC	2011-
Guardian, The	David Hollander	CBS	2001-2004
Hannibal	Bryan Fuller	NBC	2013-
Happy town	Josh Appelbaum, André Nemec y Scott Rosenberg	ABC	2009
Harper's Island	Ari Schlossberg	CBS	2009
Harry's law	David E. Kelley	NBC	2011-2012
Hart of Dixie	Leila Gerstein	CW	2011-
Haven	Sam Ernst y Jim Dunn	SyFy	2010-
Hawai Five-0	Peter M. Lenkov, Alex Kurtzman y Roberto Orci	CBS	2010-
HawthoRNe	John Masius	TNT	2009-2011
Hell on Wheels	Joe y Tony Gayton	AMC	2011-
Hellcats	Kevin Murphy	CW	2010-2011
Hemlock Grove	Brian McGreevy	Netflix	2013-
Heroes	Tim Kring	NBC	2006-2010
Homeland	Howard Gordon y Alex Gansa	Showtime	2011-
Hostages	Jeffrey Nachmanoff	CBS	2013
House M.D.	David Shore	FOX	2004-2012
House of Cards	Beau Willimon	Netflix	2013-
Huff	Bob Lowry	Showtime	2004-2006
Human Target	Jonathan E. Steinberg	FOX	2010-2011
Inside, The	Howard Gordon y Tim Minear	FOX	2005
Invasion	Shaun Cassidy	ABC	2005-2006
Jack & Bobby	Greg Berlanti, Steven A. Cohen, Vanessa Taylor y Brad Meltzer	WB	2004-2005
Jack & Jill	Randi Mayem Singer	WB	1999-2001
Jeremiah	J. Michael Straczynski	Showtime	2002-2004
Jericho	Stephen Chbosky, Josh Schaer y Jonathan E. Steinberg	CBS	2006-2008
Joan of Arcadia	Barbara Hall	CBS	2003-2005
John Doe	Brandon Camp, Mike Thompson y David Manson	FOX	2002-2003
John From Cincinnati	David Milch y Kem Nunn	HBO	2007
Journeyman	Kevin Falls	NBC	2007
Justified	Graham Yost	FX	2010-
Kate	Michael Sardo	USA Network	2011-
Killing, The	Veena Sud	AMC	2011-2014
Kingdom Hospital	Craig R. Baxley	ABC	2004
Kings	Michael Green	NBC	2009
Knight Rider	David Andron (Glen A. Larson)	NBC	2008-2009
K-Ville	Jonathan Lisco	FOX	2008
L Word, The	Ilene Chaiken, Michele Abbot y Kathy Greenberg	Showtime	2004-2009
Las Vegas	Gary Scott Thompson	NBC	2003-2008
Last resort	Shawn Ryan y Karl Gajdusek	ABC	2012-2013
Law & Order: Criminal Intent	Dick Wolf	NBC	2001-2007
Law & Order: Los Angeles	Dick Wolf	NBC	2010-2011
Law & Order: SVU	Dick Wolf	NBC	1999-
Law & Order: Trial by Jury	Dick Wolf	NBC	2005
Legend of the Seeker	Sam Raimi	ABC	2008-2010
Leverage	John Rogers y Chris Downey	TNT	2008-2012
Lie to Me	Samuel Baum	FOX	2009-2011
Life	Rand Ravich	NBC	2007-2009
Life as we know it	Jeff Judah y Gabe Sachs	ABC	2004-2005

Life on Mars	Josh Appelbaum, Andre Nemec y Scott Rosenberg	ABC	2008-2009
Life unexpected	Liz Tigelaar	CW	2010-2011
Lights Out	Justin Zackham	FX	2011
Lipstick Jungle	DeAnn Helene y Eileen Heisler	NBC	2008-2009
Lone Gunmen, The	Chris Carter, Vince Gilligan, John Shiban y Frank Spotnitz	FOX	2001
Longmire	Christopher Chulack, J. Michael Muro y Peter Weller	A&E	2012-
LOST	J. J. Abrams, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof	ABC	2004-2010
Love bites	Cindy Chupack	NBC	2011
Luck	David Milch	HBO	2011-2012
Lying game, The	Mark Piznarski	ABC	2011-
Mad Men	Matthew Winer	AMC	2007-
Magic City	Mitch Glazer	Starz	2012-2013
Major Crimes	James Duff	TNT	2012-
Make it or break it	Holly Sorensen	ABC	2009-2012
Masters of sex	Jennifer Getzinger, Michael Dinner y Michael Apted	Showtime	2013-
Medical investigation	Jason Horwitch	NBC	2004-2005
Medium	Glenn Gordon Caron	NBC	2005-2009
Memphis Beat	Joshua Harto y Liz W. Garcia	TNT	2010-2011
Men in trees	Jenny Bicks	ABC	2006-2008
Men of a Certain Age	Mike Royce y Ray Romano	TNT	2009-2011
Mental	Dan Levine	FOX	2009
Mentalist, The	Bruno Heller	CBS	2008-
Mercy	Liz Heldens	NBC	2009-2010
Miami medical	Jeffrey Lieber	CBS	2010
Middleman, The	Javier Grillo-Marxuach, Andy Reaser y Jordan Rosenberg	ABC	2008
Miracles	Richard Hatem y Michael Petroni	ABC	2003
Monday Mornings	David E. Kelley	TNT	2013
Monk	Andy Breckman	USA Network	2002-2009
Moonlight	Ron Koslow y Trevor Munson	CBS	2007-2008
My generation	Noah Hawley	ABC	2010
Mysterious Ways	Peter O'Fallon	NBC	2000-2002
N.C.I.S.: Los Angeles	Shane Brennan	CBS	2009-
Nashville	Callie Khouri	ABC	2012-
NCIS	Donald P. Bellisario y Don McGill	CBS	2003-
Newroom, The	Aaron Sorkin	HBO	2012-2014
Nikita	Craig Silverstein	CW	2010-2013
Nine, The	Hank Steinberg y K.J. Steinberg	ABC	2006-2007
Nip/Tuck	Ryan Murphy	FX	2003-2010
No Ordinary Family	Greg Berlanti y Jon Harmon Feldman	ABC	2010-2011
Numb3rs	Nicolas Falacci y Cheryl Heuton	CBS	2005-2010
O.C.The	Josh Schwartz	FOX	2003-2007
October Road	Josh Appelbaum, Andre Nemec y Scott Rosenberg	ABC	2007-2008
Off the map	Jenna Bans	ABC	2011
Once and again	Edward Zwick	NBC	1999-2002
Once Upon a Time	Edward Kitsis y Adam Horowitz	ABC	2011-
Once Upon a Time in Wonderland	Adam Horowitz y Edward Kitsis	ABC	2013-2014
One Tree Hill	Mark Schwahn	WB/CW	2003-2012
Orange is the new black	Jenji Kohan	Netflix	2013-
Originals, The	Julie Plec	CW	2013-
Over There	Steven Bochco y Chris Gerolmo	FX	2005
Painkiller Jane	Gil Grant	SyFy	2008
Pan Am	Jack Orman	ABC	2011-2012
Parenthood	Ron Howard y Jason Katims	NBC	2010-
Perception	Kenneth Biller y Mike Sussman	TNT	2012-
Person of Interest	Jonathan Nolan (J.J. Abrams)	CBS	2011-
Persons unknown	Christopher McQuarrie	NBC	2010
Pretty little liars	Norman Buckley, Ron Lagomarsino y Chad Lowe	ABC	2010-
Prime Suspect	Alexandra Cunningham	NBC	2011-2012

Prison Break	Paul Scheuring	FOX	2005-2009
Private Practice	Shonda Rhimes	ABC	2007-2013
Psych	Steve Franks	NBC	2006-
Pushing Daisies	Bryan Fuller	ABC	2007-2009
Queer as Folk	Ron Cowen y Daniel Lipman	Showtime	2000-2005
Raines	Graham Yost	NBC	2007
Raising the Bar	Steven Bochco y David Feige	TNT	2008-2009
Ravenswood	Joseph Dougherty , Oliver Goldstick y I. Marlene King	ABC	2013-
Ray Donovan	Ann Biderman	Showtime	2013-
Reaper	Tara Butters	CW	2007-2009
Rectify	Ray McKinnon	Sundance TV	2013-
ReGenesis	Avrum Jacobson	The Movie Network	2004-2008
Reign	Laurie McCarthy	CW	2013
Rescue Me	Denis Leary y Peter Tolan	FX	2004-2011
Revenge	Mike Kelley	ABC	2011-
Revolution	Eric Kripke	NBC	2012-2014
Riches, The	Dmitry Lipkin	AMC	2007-2008
Ringer	Eric Charmelo y Nicole Snyder	CW	2011-2012
River, The	Oren Peli	ABC	2012
Rizzoli & Isles	Janet Tamaro	TNT	2010-
Rome	Bruno Heller, John Milius y William J. MacDonald	HBO	2005-2007
Roswell	Jonathon Dukes	FOX	1999-2002
Royal pains	Jace Alexander, Don Scardino y Michael W. Watkins	USA Network	2009-
Rubicon	Jason Horwitch	AMC	2010
Sanctuary	Damian Kindler	SyFy	2007-2011
Saving Grace	Nancy Miller	TNT	2007-2010
Scandal	Shonda Rhimes	ABC	2012-
Scoundrels	James Griffin y Rachel Lang	ABC	2010-
Secret circle, The	Kevin Williamson	CW	2011-2012
Shameless	Jhon Wells (Paul Abbott)	Showtime	2011-
Shark	Ian Biederman	CBS	2006-2008
Shield, The	Shawn Ryan	FX	2002-2008
Siberia	Matthew Arnold	NBC	2013
Six Degrees	J.J. Abrams	ABC	2006-2007
Six Feet Under	Alan Ball	HBO	2001-2005
Sleeper Cell	Ethan Reiff y Cyrus Voris	Showtime	2005-2006
Sleepy Hollow	Phillip Iscove, Alex Kurtzman, Roberto Orci y Len Wiseman	FOX	2013-
Smallville	Alfred Gough y Miles Millar	WB/CW	2001-2011
Smash	Theresa Rebeck	NBC	2012-2013
Sons of Anarchy	Kurt Sutter	FX	2008-
Sopranos, The	David Chase	HBO	1999-2007
Southland	Ann Biderman	NBC/TNT	2010-2013
Spartacus	Steven S. DeKnight	Starz	2010-2013
Standoff	Craig Silverstein	FOX	2006-2007
Star Trek: Enterprise	Rick Berman y Brannon Braga	UPN	2001-2005
Stargate Atlantis	Brad Wright y Robert C. Cooper	SyFy	2004-2009
Stargate SG-1	Brad Wright y Jonathan Glassner	SyFy	1997-2007
Stargate Universe	Brad Wright y Robert C. Cooper	SyFy	2009-2011
Strong Medicine	Whoopi Goldberg y Tammy Ader	Lifetime	2000-2006
Studio 60 on the Sunset Strip	Aaron Sorkin	NBC	2006-2007
Suits	Aaron Korsh	USA Network	2011-
Supernatural	Eric Kripke	WB/CW	2005-
Surface	Jonas y Josh Pate	NBC	2005-2006
Swingtown	Mike Kelley	CBS	2008
Switched at birth	Lizzy Weiss	ABC	2011-
Teen wolf	Russell Mulcahy, Tim Andrew y Toby Wilkins	MTV	2011-
Tell me you love me	Cynthia Mort	HBO	2007
Terminator: the Sarah Connor Chronicles	Josh Friedman	FOX	2008-2009
Terra Nova	Kelly Marcel y Craig Silverstein	FOX	2011
Terriers	Ted Griffin	FX	2010

Third watch	John Wells y Edward Allen Bernero	NBC	1999-2005
Threat Matrix	Daniel Voll	ABC	2003-2004
Threshold	Bragi F. Schut	CBS	2005-2006
Touch	Tim Kring	FOX	2012-2013
Trauma	Jeffrey Reiner	NBC	2009-2010
Treme	David Simon y Eric Overmyer	HBO	2010-2013
Tru Calling	Jon Harmon Feldman	FOX	2003-2005
True Blood	Alan Ball	HBO	2008-2014
Trust Me	Hunt Baldwin y John Coveny	TNT	2009
Tudors, The	Michael Hirst	Showtime	2007-2010
Under the dome	Brian K. Vaughan	CBS	2013-
Unforgettable	John Bellucci y Ed Redlich	CBS	2011-2012
Unit, The	David Mamet	CBS	2006-2009
Unusuals, The	Noah Hawley	ABC	2009
V	Kenneth Johnson	ABC	2009-2011
Vampire Diaries, The	Kevin Williamson y Julie Plec	CW	2009-
Vegas	Nicholas Pileggi y Greg Walker	CBS	2012-
Veronica Mars	Rob Thomas	Upn/CW	2004-2007
Vikings	Michael Hirst	History Channel	2013-
Walking Dead, The	Frank Darabont	AMC	2010-
Warehouse 13	Jane Espenson y D. Brent Mote	SyFy	2009-
West Wing, The	Aaron Sorkin	NBC	1999-2006
White Collar	Paul Holahan, John T. Kretchmer y Michael Smith	USA Network	2009-
Wire, The	David Simon	HBO	2002-2008
Witches of East End	Mark S. Waters	Lifetime	2013-
Without a Trace	Hank Steinberg	CBS	2002-2009

ANEXO B: GUÍA DE EPISODIOS DE *BATTLESTAR GALACTICA* (2003-2008)

#	Título	Emisión	Guión	Dirección
	Miniserie	08/Dic/03	Ron D. Moore	Michael Rymer
1.01	33	14/Ene/05	Ron D. Moore	Michael Rymer
1.02	Water	14/Ene/05	Ron D. Moore	Marita Grabiak
1.03	Bastille Day	21/Ene/05	Toni Graphia	Allan Kroeker
1.04	Act of Contrition (1)	28/Ene/05	B. Thompson y D. Weddle	Rod Hardy
1.05	You Can't Go Home Again (2)	04/Feb/05	C. Robinson y B. Thompson	Sergio Mímica-Gezzan
1.06	Litmus	11/Feb/05	Jeff Vlaming	Rod Hardy
1.07	Six Degrees of Separation	18/Feb/05	Michael Angeli	Robert M. Young
1.08	Flesh and Bone	25/Feb/05	Toni Graphia	Brad Turner
1.09	Tigh Me Up, Tigh Me Down	04/Mar/05	Jeff Vlaming	Edward James Olmos
1.10	The Hand of God	11/Mar/05	B. Thompson y D. Weddle	Jeff Woolnough
1.11	Colonial Day	18/Mar/05	C. Robinson	Jonas Pate
1.12	Kobol's Last Gleaming, Part 1	25/Mar/05	Ron D. Moore	Michael Rymer
1.13	Kobol's Last Gleaming, Part 2	01/Abr/05	Ron D. Moore	Michael Rymer
2.01	Scattered (1)	15/Jul/05	B. Thompson y D. Weddle	Michael Rymer
2.02	Valley of Darkness (2)	22/Jul/05	B. Thompson y D. Weddle	Michael Rymer
2.03	Fragged	29/Jul/05	Nicole Yorkin y Dawn Prestwich	Sergio Mímica-Gezzan
2.04	Resistance	05/Ago/05	Toni Graphia	Allan Kroeker
2.05	The Farm	12/Ago/05	C. Robinson	Rod Hardy
2.06	Home, Part 1	19/Ago/05	David Eick	Sergio Mímica-Gezzan
2.07	Home, Part 2	26/Ago/05	Ron D. Moore y David Eick	Jeff Woolnough
2.08	Final Cut	09/Sep/05	Mark Verheiden	Robert M. Young
2.09	Flight of the Phoenix	16/Sep/05	B. Thompson y D. Weddle	Michael Nankin
2.10	Pegasus	23/Sep/05	Anne Cofell-Saunders	Michael Rymer
2.11	Resurrection Ship, Part 1	06/Ene/06	Michael Rymer	Michael Rymer
2.12	Resurrection Ship, Part 2	13/Ene/06	Ron D. Moore	Michael Rymer
2.13	Epiphanies	20/Ene/06	Joel Anderson Thompson	Rod Hardy
2.14	Black Market	27/Ene/06	Mark Verheiden	M. Rymer y J. Head
2.15	Scar	03/Feb/06	B. Thompson y D. Weddle	Michael Nankin
2.16	Sacrifice	10/Feb/06	Anne Cofell-Saunders	Reynaldo Villalobos
2.17	The Captain's Hand	17/Feb/06	Jeff Vlaming	Sergio Mímica-Gezzan
2.18	Downloaded	24/Feb/06	B. Thompson y D. Weddle	Jeff Woolnough
2.19	Lay Down Your Burdens, Pt 1	03/Mar/06	Ron D. Moore	Michael Rymer
2.20	Lay Down Your Burdens, Part 2	10/Mar/06	M. Verheiden y Cofell-Saunders	Michael Rymer
	The Resistance (webisodes)	05/Sep/06 - 05/Oct/06	B. Thompson y D. Weddle	Wayne Rose
3.01	Occupation	06/Oct/06	Ron D. Moore	Sergio Mímica-Gezzan
3.02	Precipice	06/Oct/06	Ron D. Moore	Sergio Mímica-Gezzan
3.03	Exodus, Part 1	13/Oct/06	B. Thompson y D. Weddle	Félix Enríquez Alcalá
3.04	Exodus, Part 2	20/Oct/06	B. Thompson y D. Weddle	Félix Enríquez Alcalá
3.05	Collaborators	27/Oct/06	Mark Verheiden	Michael Rymer
3.06	Torn (1)	03/Nov/06	Anne Cofell-Saunders	Jean de SegonZak

3.07	A Measure of Salvation (2)	10/Nov/06	Michael Angeli	Bill Eagles
3.08	Hero	17/Nov/06	David Eick	Michael Rymer
3.09	Unfinished Business	01/Dic/06	Michael Taylor	Robert M. Young
3.10	The Passage	08/Dic/06	Jane Espenson	Michael Nankin
3.11	The Eye of Jupiter (1)	15/Dic/06	Mark Verheiden	Michael Rymer
3.12	Rapture (2)	21/Ene/07	B. Thompson y D. Weddle	Michael Rymer
3.13	Taking a Break from All Your	28/Ene/07	Michael Taylor	Edward James Olmos
3.14	The Woman King	11/Feb/07	Michael Angeli	Michael Rymer
3.15	A Day in the Life	18/Feb/07	Mark Verheiden	Rod Hardy
3.16	Dirty Hands	25/Feb/07	J. Espenson y A. C-Saunders	Wayne Rose
3.17	Maelstrom	04/Mar/07	B. Thompson y D. Weddle	Michael Nankin
3.18	The Son Also Rises	11/Mar/07	Michael Angeli	Robert M. Young
3.19	Crossroads, Part 1	18/Mar/07	Michael Taylor	Michael Rymer
3.20	Crossroads, Part 2	25/Mar/07	Mark Verheiden	Michael Rymer
	Razor Flashbacks (webisodes)	5/Oct/07 – 16/Nov/07	Michael Taylor	W. Rose y F. E. Alcalá
	Razor (película)	24/Nov/07	Michael Taylor	Félix Enríquez Alcalá
4.01	He That Believeth in Me	04/Abr/08	B. Thompson y D. Weddle	Michael Rymer
4.02	Six of One	11/Abr/08	Michael Angeli	Anthony Hemingway
4.03	The Ties That Bind	18/Abr/08	Michael Taylor	Michael Nankin
4.04	Escape Velocity	25/Abr/08	Jane Espenson	Edward James Olmos
4.05	The Road Less Traveled (1)	02/May/08	Mark Verheiden	Michael Rymer
4.06	Faith (2)	09/May/08	Seamus Kevin Fahey	Michael Nankin
4.07	Guess What's Coming to Dinner?	16/May/08	Michael Angeli	Wayne Rose
4.08	Sine Qua Non	30/May/08	Michael Taylor	Rod Hardy
4.09	The Hub	06/Jun/08	Jane Espenson	Paul Edwards
4.10	Revelations	13/Jun/08	B. Thompson y D. Weddle	Michael Rymer
	The Face of the Enemy (webisodes)	12/Dic/08 – 12/Ene/09	Jane Espenson y Seamus Kevin Fahey	Wayne Rose
4.11	Sometimes a Great Notion	16/Ene/09	B. Thompson y D. Weddle	Michael Nankin
4.12	A Disquiet Follows My Soul	23/Ene/09	Ronald D. Moore	Ronald D. Moore
4.13	The Oath (1)	30/Ene/09	Mark Verheiden	John Dahl
4.14	Blood on the Scales (2)	06/Feb/09	Michael Angeli	Wayne Rose
4.15	No Exit	13/Feb/09	Ryan Mottesheard	Gwyneth Horder-Payton
4.16	Deadlock	20/Feb/09	Jane Espenson	Robert Young
4.17	Someone to Watch Over Me	27/Feb/09	B. Thompson y D. Weddle	Michael Nankin
4.18	Islanded in a Stream of Stars	06/Mar/09	Michael Taylor	Edward James Olmos
4.19	Daybreak, Part 1 (1)	13/Mar/09	Ronald D. Moore	Michael Rymer
4.20	Daybreak, Part 2 (2)	20/Mar/09	Ronald D. Moore	Michael Rymer
	The Plan (película)	10/Ene/10	Jane Espenson	Edward James Olmos

ANEXO C: 'TRACKLIST' DE LA BANDA SONORA DE *BATTLESTAR GALACTICA*

(a) TEMPORADA 1

1. Prologue	(0:40)	
2. Main Title (US Version)	(1:05)	
3. Helo Chase	(1:31)	"33"
4. The Olympic Carrier	(5:48)	"33"
5. Helo Rescued	(1:01)	"33"
6. A Good Lighter	(1:55)	"The Hand of God"
7. The Thousandth Landing	(3:08)	"Act of Contrition"
8. Two Funerals	(3:25)	"Act of Contrition"
9. Starbuck Takes On All Eight	(3:46)	"Act of Contrition"
10. Forgiven	(1:30)	"You Can't Go Home Again"
11. The Card Game	(3:04)	"Act of Contrition"
12. Starbuck On The Red Moon	(2:00)	"You Can't Go Home Again"
13. Helo In The Warehouse	(2:01)	"Litmus"
14. Baltar Speaks With Adama	(1:54)	"Six Degrees of Separation"
15. Two Boomers	(1:47)	"Six Degrees of Separation"
16. Battlestar Operatica	(2:36)	"Tigh Me Up, Tigh Me Down"
17. The Dinner Party	(3:14)	"Tigh Me Up, Tigh Me Down"
18. Battlestar Muzaktica	(1:43)	"Colonial Day"
19. Baltar Panics	(1:46)	"Six Degrees of Separation"
20. Boomer Flees	(1:16)	"Flesh and Bone"
21. Flesh And Bone	(4:06)	"Flesh and Bone"
22. Battle On The Asteroid	(6:52)	"The Hand of God"
23. Wander My Friends	(2:57)	"The Hand of God"
24. Passacaglia	(5:15)	"Kobol's Last Gleaming, Part I"
25. Kobol's Last Gleaming	(2:49)	"Kobol's Last Gleaming, Part I, II"
26. Destiny	(4:44)	"Kobol's Last Gleaming, Part II"
27. The Shape Of Things To Come	(2:55)	"Kobol's Last Gleaming, Part II"
28. Bloodshed	(1:50)	"Kobol's Last Gleaming, Part II"
29. Re-Cap	(0:36)	
30. Main Title (UK Version)	(1:05)	

(b) TEMPORADA 2

1. Colonial Anthem	(4:02)	"Final Cut"
2. Baltar's Dream	(2:45)	"Valley of Darkness"
3. Escape	(3:09)	"The Farm"
4. A Promise to Return	(3:03)	"The Farm"
5. Allegro	(4:59)	"Home, Part II"
6. Martial Law	(1:51)	"Fragged"
7. Standing in the Mud	(1:45)	"Black Market"
8. Pegasus	(2:46)	"Pegasus"
9. Lords of Kobol	(2:50)	"Pegasus"
10. Something Dark is Coming	(8:51)	"Lay Down Your Burdens, Part I"
11. Scar	(2:26)	"Scar"
12. Epiphanies	(2:43)	"Epiphanies"
13. Roslin and Adama	(2:49)	"Resurrection Ship, Part I" y "Part II"
14. Gina Escapes	(2:00)	"Resurrection Ship, Part II"
15. Dark Unions	(2:53)	"Lay Down Your Burdens, Part II"
16. The Cylon Prisoner	(3:51)	"Pegasus"
17. Prelude to War	(8:22)	"Pegasus" y "Resurrection Ship, Part I, II"
18. Reuniting the Fleet	(2:45)	"Home, Part I" y "Home, Part II"
19. Roslin Confesses	(2:09)	"Lay Down Your Burdens, Part II"
20. One Year Later	(1:43)	"Lay Down Your Burdens, Part II"
21. Worthy of Survival	(3:35)	"Lay Down Your Burdens, Part II"
22. Battlestar Galactica Theme	(0:45)	
23. Black Market	(5:48)	"Black Market"

(c) TEMPORADA 3

1. Distant Sadness	(2:50)	"Occupation"
2. Precipice	(4:52)	"Precipice"
3. Admiral and Commander	(3:16)	"Exodus, Part I"
4. Storming New Caprica	(7:48)	"Exodus, Part II"
5. Refugees Return	(3:43)	"Exodus, Part II"
6. Wayward Soldier	(4:17)	"Hero"
7. Violence and Variations	(7:42)	"Unfinished Business"
8. The Dance	(2:33)	"Unfinished Business"
9. Adama Falls	(1:46)	"Unfinished Business"
10. Under the Wing	(1:11)	"Maelstrom"
11. Battlestar Sonatica	(4:44)	"Torn"
12. Fight Night	(2:27)	"Unfinished Business"
13. Kat's Sacrifice	(2:46)	"The Passage"
14. Someone to Trust	(3:09)	"Taking A Break From All Your Worries"
15. The Temple of Five	(2:44)	"The Eye of Jupiter"
16. Dirty Hands	(3:32)	"Dirty Hands"
17. Gentle Execution	(3:28)	"Exodus, Part II"
18. Mandala in the Clouds	(5:53)	"Maelstrom"
19. Deathbed and Maelstrom	(5:53)	"Maelstrom"
20. Heeding the Call	(2:11)	"Crossroads, Part II"
21. All Along the Watchtower	(3:33)	"Crossroads, Part II"

(d) TEMPORADA 4

Disco 1:

1. Gaeta's Lament	(4:49)	"Guess What's Coming to Dinner?"
2. The Signal	(5:09)	"Revelations"
3. Resurrection Hub	(3:40)	"The Hub"
4. The Cult of Baltar	(5:42)	"He That Believeth in Me" y "Escape Velocity"
5. Farewell Apollo	(2:55)	"Six of One"
6. Roslin Escapes	(2:55)	"Blood on the Scales"
7. Among the Ruins	(7:44)	"Sometimes a Great Notion"
8. Laura Runs	(2:21)	"A Disquiet Follows My Soul"
9. Cally Descends	(3:08)	"The Ties That Bind"
10. Funeral Pyre	(3:57)	"Sometimes a Great Notion"
11. Roslin and Adama Reunited	(1:59)	"The Hub"
12. Gaeta's Lament Instrumental	(4:50)	"Guess What's Coming to Dinner?"
13. Elegy	(2:55)	"Someone to Watch Over Me"
14. The Alliance	(2:30)	"Revelations"
15. Blood on the Scales	(5:19)	"The Oath" y "Blood on the Scales"
16. Grand Old Lady	(0:51)	"Islanded in a Stream of Stars"
17. Kara Remembers	(3:28)	"Someone to Watch Over Me"
18. Boomer Takes Hera	(2:39)	"Someone to Watch Over Me"
19. Dreilide Thrace Sonata No. 1	(5:35)	"Someone to Watch Over Me"
20. Diaspora Oratorio	(4:52)	"Revelations"

Disco 2 (para Daybreak):

1. Caprica City, Before the Fall	(4:34)
2. Laura's Baptism	(2:40)
3. Adama in the Memorial Hallway	(2:11)
4. The Line	(3:57)
5. Assault on the Colony	(15:07)
6. Baltar's Sermon	(4:25)
7. Kara's Coordinates	(4:21)
8. Earth	(3:08)
9. Goodbye Sam	(2:11)
10. The Heart of the Sun	(3:20)
11. Starbuck Disappears	(2:09)
12. So Much Life	(5:01)
13. An Easterly View	(4:23)
14. The Passage of Time	(1:18)

ANEXO D: SINOPSIS DE LOS EPISODIOS ANALIZADOS EN LA PARTE III

Miniserie

Cuarenta años tras la guerra Cylon, esta raza de robots ataca de nuevo a las Doce Colonias. El golpe es repentino y brutal, y muy pocos supervivientes logran escapar en naves. La flota de Estrellas de Combate es inutilizada con un virus informático y destruida... salvo la vieja Galáctica, que al no tener red informática se libra del virus. El Comandante Adama se ve obligado a ser el líder de una misión importantísima: reunir supervivientes y emprender una huida desesperada que los aleje de los implacables Cylon, los cuales tienen ahora modelos de aspecto humano infiltrados en la flota.

2.14 Black Market

El Mercado Negro está creciendo peligrosamente a lo largo de la flota, por lo que la Presidenta decide tomar medidas. Jack Fisk (el comandante de la Pegasus) es estrangulado misteriosamente por alguien que parece estar relacionado con este tipo de mercado ilegal y Adama pone a su hijo a investigar este sospechoso asesinato. Además, Apollo hace tiempo que se está viendo con una prostituta y, a su vez, recuerda un viejo amor muerto en Caprica. La Presidenta comenta a Gaius Baltar que quiere relegarle del puesto de Vicepresidente, seguramente por la escena a la que asistió en Caprica, en la que Laura vio al doctor junto a una Cylon.

2.20 Lay Down Your Burdens

Las elecciones se acercan y Baltar y Roslin negocian sobre lo que van a hacer en Nueva Caprica. La Presidenta decide robar las elecciones pues cree que Gaius y su idea no son las correctas y que, además, el candidato está trabajando con los Cylon. El Almirante Adama no está del todo de acuerdo con la decisión de Laura. En Caprica, Starbuck y su equipo salvan a la resistencia y asisten a una repentina huida de los Cylon de las colonias. Uno de ellos se consigue filtrar en la Estrella de Combate donde le cuenta a la Presidenta que han cometido un error y por ello han abandonado las Colonias y sus ataques hacia los humanos. Cally se recupera y hace las paces con Tyrol mientras que Sharon continúa sospechando de la pérdida de su bebé. Además, la número Seis de Galáctica sigue manteniendo el arma nuclear. Finalmente los sucesos harán a Baltar presidente y un año después las colonias están establecidas en Nueva Caprica. Pero muchas cosas han cambiado en este planeta y en sus nuevos habitantes. Al final los Cylon llegan al planeta e inician su Ocupación.

3.01 Occupation

Han pasado 4 meses desde la ocupación Cylon de Nueva Caprica pero la Resistencia liderada por Saul, Tyrol y Anders sigue luchando sobre la opresión. Su próximo golpe será un ataque suicida al Presidente Baltar y a las fuerzas de policía humana de los androides. Mientras, Kara permanece recluida en un extraño lugar y de la mano del Cylon conocido como Leoben. En Galáctica, Adama intenta construir un plan para liberar el planeta pero la relación entre él y su hijo cada vez es más tensa.

3.02 Precipice

Los Cylon están llevando a cabo varias redadas entre los rebeldes para intentar parar los ataques suicidas de los humanos, su objetivo es exterminar a estos presos para que los atacantes recapaciten. Cally es encerrada, al igual que lo es la Presidenta. Mientras, Leoben continúa confundiendo a Starbuck y le lleva una niña que según él es su hija, tomada de los ovarios conseguidos en la granja. Después de haber hecho contacto con Tyrol, la flota prepara su misión de rescate para lo que el Almirante Adama piensa mandar a Sharon, a pesar de la negativa de Apollo ante esta acción.

3.16 Dirty Hands

Un libro escrito por Baltar se ha extendido por la flota, en el panfleto el antiguo presidente habla sobre la injusta jerarquía de su sociedad y la dureza que tienen que sufrir los trabajadores de determinados pueblos. Los trabajadores industriales se hacen eco del escrito y convocan una huelga por la que su líder es detenido y en su lugar nombran a Tyrol. El jefe tendrá en ese puesto una responsabilidad con sus superiores pero también con los trabajadores con los que ya trabajó en el sindicato de Nueva Caprica.

3.20 Crossroads II

Mientras que el juicio de Baltar llega a su conclusión, Tyrol, Saul, Anders y Tory continúan oyendo la extraña música, acción que hace vaticinar lo peor... Además, La Presidenta y Athena continúan teniendo el sueño en el que están en la Opera House junto a Hera y Seis por lo que van a hablar con ella para descubrir lo que quiere conseguir del bebé. Tras la revelación del juicio es el momento de saltar de la nebulosa.

Razor

Apollo elige a Kendra Shaw como su SC en la nave Pegaso, una joven rebelde antigua compañera de Cain. Shaw vivió con la Almirante y el resto de su tropa el momento en el que fueron atacados por los Cylon, y los posteriores conflictos de guerra. En un reconocimiento a la segunda estrella de combate, la tripulación encuentra una antigua y misteriosa nave que trae recuerdos a Adama sobre su juventud. Padre e hijo se tienen que aliar para llevar un ataque hacia las tropas Cylon, con la ayuda de Starbuck y Shaw.

4.17 Someone To Watch Over Me

La rutina empieza a hacer mella en los ánimos de Starbuck, que sigue preguntándose si es realmente humana o es una Cylon. Una noche, en el bar de Galáctica, la piloto conoce a un hombre que está componiendo una sinfonía. El recuerdo de su padre, también pianista, hará que acabe trabando amistad con el misterioso músico. Por otro lado, la recién elegida representante de los Cylon en el Quorum, una Seis, pide a Roslin que les entreguen a Boomer, la Ocho que disparó a Adama. La presidenta se sorprende al descubrir que los Cylon pretenden ejecutarla por traición al unirse al bando de Cavil en la Guerra Civil. A nadie parece importarle el futuro que aguarda a Boomer excepto a Tyrol, que empieza a recordar la relación que mantenían antes de descubrir su auténtica identidad. Mientras tanto, en la enfermería, Anders sigue inconsciente tras la extracción de la bala de su cerebro. Los demás Cylon creen que está tratando de reiniciarse.

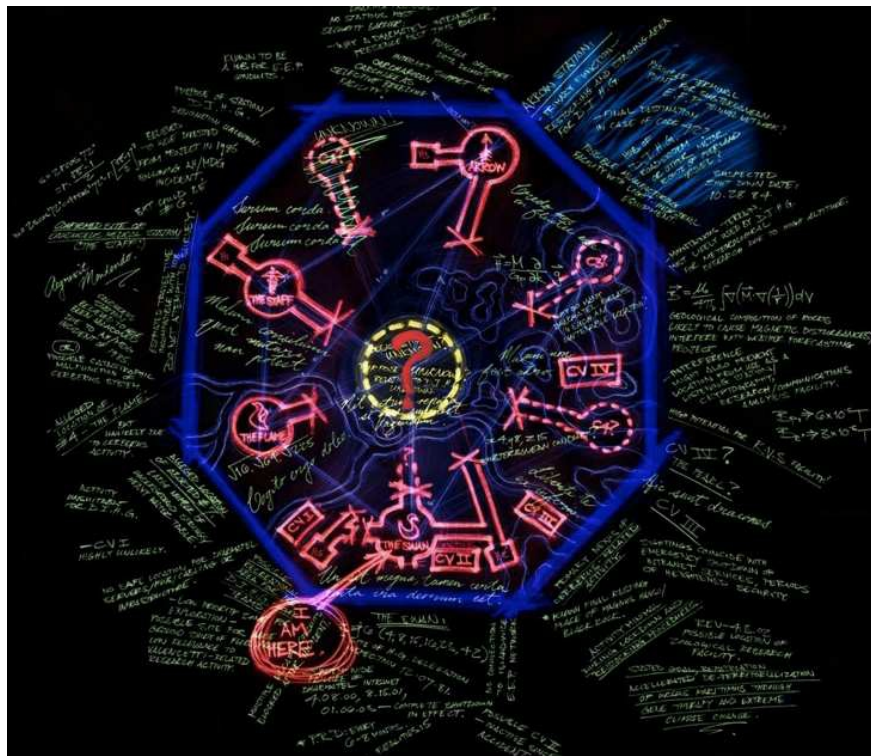
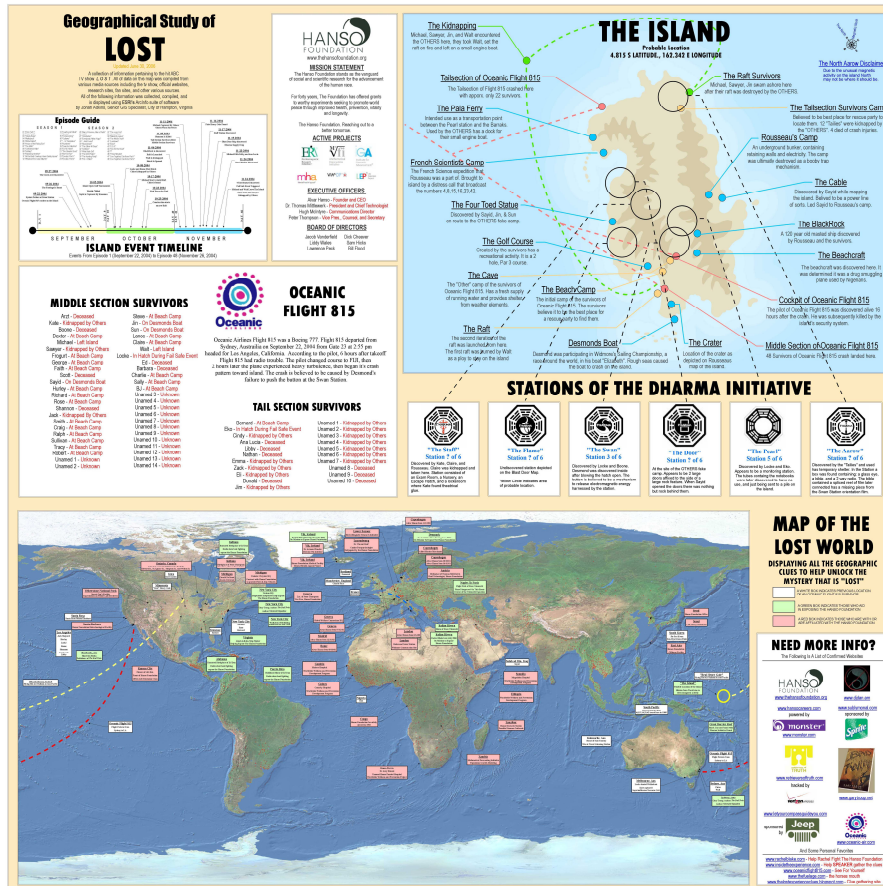
4.19-20 Daybreak I-II

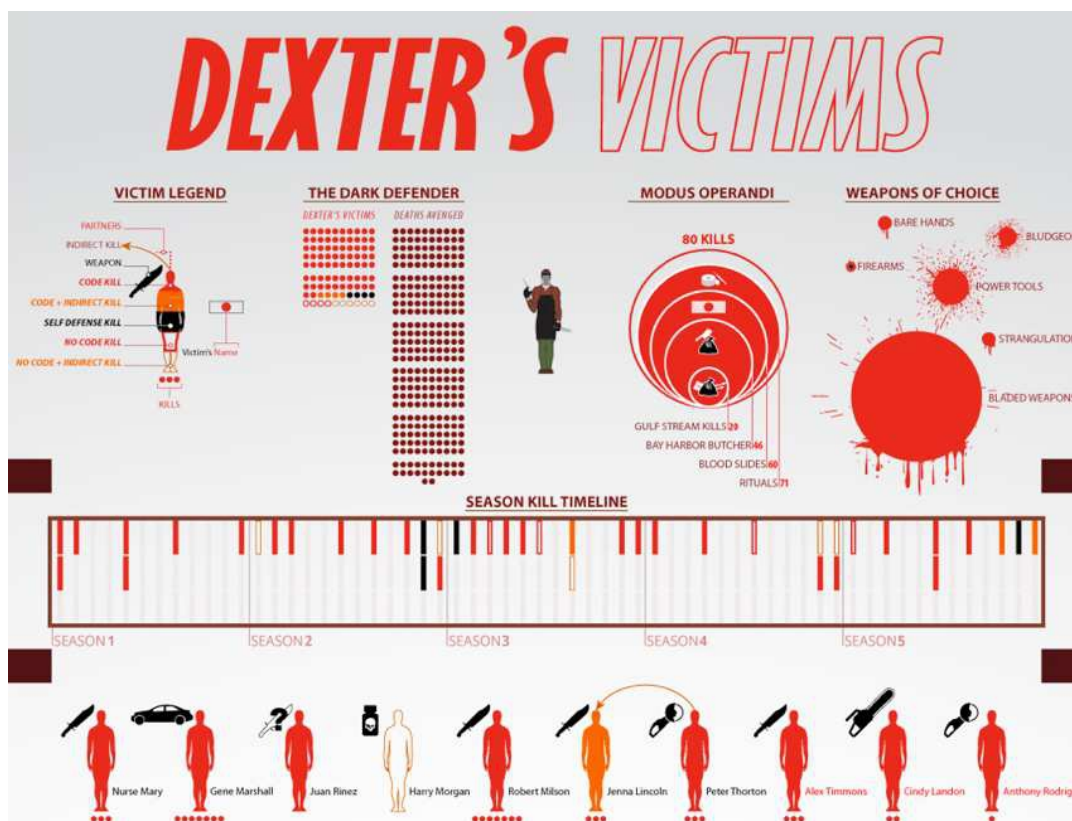
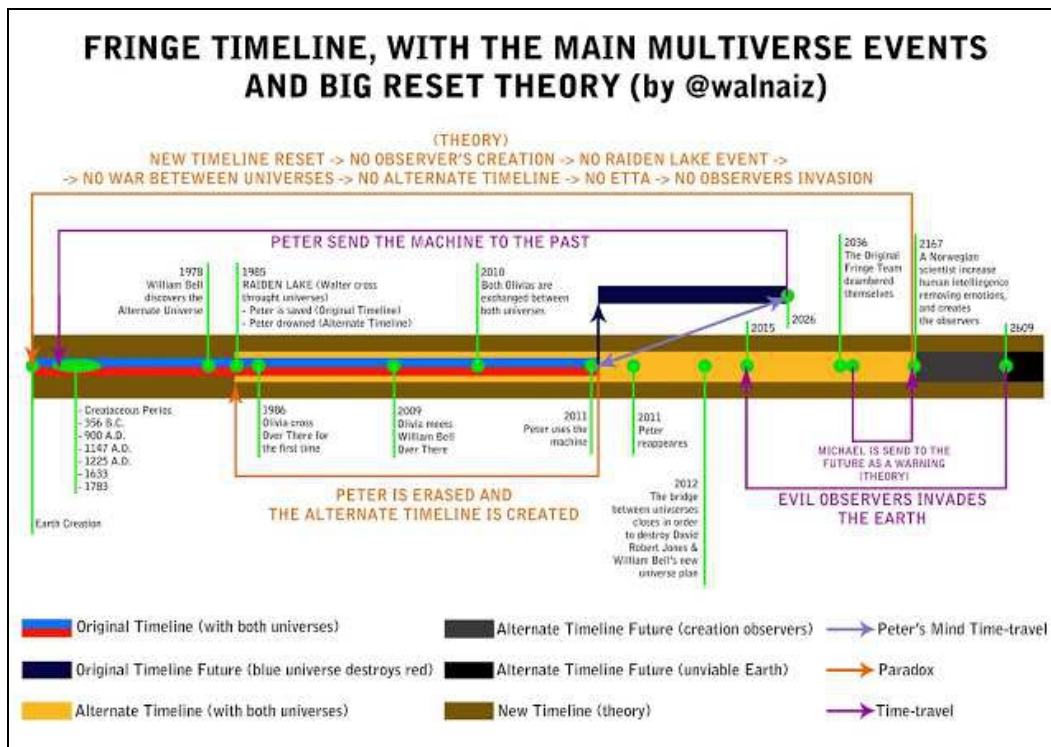
Adama última los detalles de la expedición para rescatar a la pequeña Hera. Cottle da a Roslin una medicina que la mantendrá viva tan sólo 48 horas. Mientras tanto, Ellen, Tight y Tyrol preparan a Anders para que, una vez aterricen en la Colonia donde están los Cylon, inutilice a los Híbridos. Adama nombra a Hoshi almirante y su hijo Lee ofrece el puesto de Presidente a Lampkin, el abogado de Baltar. Una vez está todo listo, la nave de combate es evacuada de civiles y personal militar y sólo se queda el grupo que tratará de recuperar a Hera, que parte hacia el nido Cylon.

ANEXO E: TABLA COMPARATIVA DE LOS EPISODIOS PILOTO DE *BATTLESTAR GALACTICA* (1978/2003)

'Saga of the Star Worlds'	'Miniserie'
Título y créditos	Prólogo, introducción del background.
Prólogo, introducción mitología	Encuentro Seis y delegado colonial en la estación armisticio. Destrucción de la instalación. (2'30") Presentación Cylon (humanos y centinelas)
Reunión del Consejo de los Doce para celebrar el armisticio entre humanos y Cylon. Presentación de Baltar.	Título.
	Pasillos de Galáctica. Presentación de Kara, Doral, Bill Adama, Capitán Kelly, Cally, Socinus, Prosna, Gaeta y Saul Tigh. (5'10")
Starbuck, Zak y Apollo organizan la patrulla aérea. (3'44") Presentación de Starbuck y Apollo.	Bill Adama en el hangar, su antiguo viper restaurado. Presentación de Tyrol.
Apollo y Zak despegan en sus viper.	Starbuck en la partida de cartas. Presentación de Helo, Sharon y el CAG. (10'30")
Adama comunica sus desconfianzas hacia los Cylon al presidente. Presentación de Adama (9')	Bill Adama y Saul Tigh discuten la situación de Kara.
Apollo y Zak encuentran una patrulla Cylon. Enfrentamiento. (10') Presentación de los Cylon.	Laura Roslin diagnosticada de cáncer. Presentación de Roslin y Caprica (14'20")
	Seis mata a un bebé en Caprica.
Adama advierte al presidente de los ataques, Baltar le resta importancia. Presentación de Tigh.	Gaius Baltar y Seis se acuestan en su casa. (19') Presentación de Gaius Baltar.
	Lee llega a Galáctica. Sharon y Tyrol mantienen una relación. Presentación de Lee (21'20")
Starbuck en la partida de cartas. Suenan las alertas.	Gaius Baltar y Seis pasean por Caprica. Gaius la ha dejado usar el ordenador central de defensa.
Empieza el ataque Cylon. Muere Zak, destrucción de la nave presidencial (Atlantia). (16')	Laura y Billy llegan a Galáctica. Primer encuentro con Hill Adama. Presentación de Dualla.
Serina informa desde Caprica de los preparativos para la fiesta de la paz. Ataque a las Colonias empieza. Presentación de Caprica. (25')	Lee y Kara en el calabozo (29'08")
	Seis revela a Gaius Baltar que es Cylon y que están a punto de atacar a las Colonias. Detona la primera bomba (37'00")
Formación de la flota colonial. (37'34")	Ceremonia de decomisión de Galáctica.
	Roslin inicia vuelta a Caprica, Lee les escolta.
	Inicio del ataque masivo a las Doce Colonias. (43')
	Bill Adama informa a su tripulación del ataque. La nave se pone en alerta. (45')
	La flota colonial se une (120').

ANEXO F: MAPAS DE ORIENTACIÓN







Universitat Ramon Llull

Aquesta Tesi Doctoral ha estat defensada el dia ____ d _____ de 2014

al Centre _____

de la Universitat Ramon Llull

davant el Tribunal format pels Doctors sotasignants, havent obtingut la qualificació:

President/a

Secretari/ària

Vocal

Doctorand/a



noor.yasmina@gmail.com